DA UN GRANDE VIDEOGIOCO, UN GRANDE FUMETTO!
MAGAZINE
KAPPA
27
SETTEMBRE 1994
LIRE 5.000
FATAL FURY
GUN SMITH CATS
OH, MIA DEA!
COMPILER
SPECIALE ANIME
VIDEOGIOCHI
KC
KODANSHA
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 27 - SETTEMBRE 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")

Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi
Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la pubblicità rivolgersi a:
Edizioni Star Comics Srl. - tel. (075) 5918353
Iniziative promozionali riservate alle librerie
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Se siete degli incalliti frequentatori di sale giochi - o avete a casa vostra una console supercartucciata - avrete sicuramente fatto un capriola quando, arrivando in edicola, avete visto una rivista non-dedicata-ai-videogiochi che riproduceva in copertina il più famoso 'biondo' col cappellino rosso dei videogiochi! Vi presentiamo a partire da questo numero di **Kappa Magazine** una dynamica miniserie creata dall'autore della saga dei Getter Robot (che in italia abbiamo visto televisivamente come *Space Robot* e *Jet Robot*), e collaboratore di Go Nagai (il papà di Mazinga e della maggior parte dei robot che conoscete): Ken Ishikawa. Buona lettura quindi di questa combattiva mini-saga a puntate che ci terrà compagnia su queste pagine per qualche mese! Burn Knuckle!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di 'Reginetta dell'Università' e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima inizia a indagare sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, ma dal mondo degli inferi nasce un nuovo contrattempo: si tratta di Marller, tremenda demonietta di 1^ categoria senza limiti e appartenente alla... Agenzia Demoni di Disturbo!

COMPILER

I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. Una serie di dischetti magnetici chiamati Comb, da inserire in apposite fessure posizionate alla base della testa, conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui Compiler e Assembler provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. I primi due goffi sicari, Bias e Directory vengono ripetutamente cacciati indietro a calci nel sedere, ma il Gran Consiglio ha già pronto il suo asso nella... Oops! Dov'è finito? Che sia caduto fuori dalla rivista? Be', se lo trovate portatelo a pagina 89, perché deve recitare nel nuovo... esplosivo episodio di Compiler!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie!
Dopo aver rintracciato Ken, il ragazzo di Minnie May, le acque sembrano essersi calmate, ma non troppo: la banda del pericoloso terrorista Gray è tutt'altro che fuori gioco, e ora che Rally è costretta a letto in un ospedale per le costole e il braccio rotti, le occasioni di prendersi una rivincita sembrano rinascere improvvisamente **Kappa boys**

KAPPA
– MAGAZINE –
NUMERO VENTISETTE

• **EDITORIALE** pag 1
a cura dei Kappa boys
• **GRAFFI & GRAFFITI** pag 2
a cura di Massimiliano "Kappa" De Giovanni
• **FATAL FURY** pag 3
I Guerrieri del Lupo Famelico
di Ken Ishikawa & Dynamic Production
• **PUNTO A KAPPA** pag 37
• **GUN SMITH CATS** pag 39
Medical Shot
di Kenichi Sonoda
• **OH, MIA DEA!** pag 63
Rapsodia di San Valentino
di Kosuke Fujishima
• **COMPILER** pag 89
Bomb & Attack
di Kia Asamiya

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTISETTE

• **STOP MOTION** pag 114
a cura di Barbara "Kappa" Rossi
• **INSERT COIN** pag 115
Dossier Videogiochi: da Pong a Virtua Fighter
di Andrea Baricordi
• **MASAOMI KANZAKI** pag 122
Tutti i successi dell'autore di Street Fighter II
di Massimiliano De Giovanni
• **KEN ISHIKAWA** pag 124
Dalla Dynamic Production con furore
di Massimiliano De Giovanni
• **MONDO STAR COMICS** pag 126
a cura dei Kappa boys
• **LA RUBRIKA DEL KAPPA** pag 127
a cura del Kappa
• **GAME OVER** pag 128
a cura di Andrea "Kappa" Pietroni

Bomb & Attack - "Bomb & Attack"
da Compiler vol. 3 - 1993
I Guerrieri del Lupo Famelico - "Garoo Senshi Kesshu"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 1 - 1993
Rapsodia di San Valentino - "Valentine Kyosokyoku"
da Aa! Megamisama vol 5 - 1991
Medical Shot - "Medical Shot"
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
IN COPERTINA: Terry Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear, ovvero i Guerrieri del Lupo Famelico - Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai

CON UN PO' DI KAPPARBIETA'

Come ogni anno, in questo periodo, si verifica uno strano paradosso temporale tra chi lavora nel mondo dell'editoria e il lettore che segue una certa rivista. Se per voi che leggete è già settembre inoltrato, per noi quattro è ancora luglio: c'è chi ritorna dalle vacanze, quindi, e c'è chi parte (anche se sarà già tornato nel momento in cui voi leggerete questo editoriale). Perché possiate avere meglio presente in quale caldo e intenso periodo stiamo lavorando, possiamo dirvi che l'Italia ha appena disputato la finale contro il Brasile e che ha perso ai calci di rigore. Un mondiale piuttosto sofferto in cui molti contavano di strappare una bella vittoria, specialmente gli ex-tangentisti. Forse siamo i soliti scettici, ma ci sembra troppo facile affidarci ai miracoli, specialmente a quelli italiani. Se non siete sportivi, invece, possiamo ricordarvi che è iniziata da oltre un mese l'ennesima replica televisiva di *Ken il guerriero.* Apparentemente non c'è nulla di nuovo, ma in realtà stiamo assistendo a un evento sicuramente importante: una serie tra le più 'violente' e 'diseducative' è tornata, in un orario consono al suo prestigio (le otto di sera) e soprattutto in un network nazionale (ovvero Italia 7). Non abbiamo perso tempo e abbiamo subito contattato la responsabile del palinsesto: il resoconto vi aspetta nella prossima pagina, all'interno di *Graffi & Graffiti.* Qualcosa si sta iniziando a muovere, è indubbio, e questo è merito dell'attenzione che è nata attorno agli anime giapponesi negli ultimi mesi: complice la nostra petizione, tutti i maggiori quotidiani hanno alimentato il fuoco ponendosi il problema di quanto ci fosse di lecito o illecito nei cartoon giapponesi. Emittenti locali e nazionali hanno fatto le loro scelte, schierandosi alcune pro e altre contro gli anime: è bello pensare che solo lo scorso anno la stessa Italia 7 costituiva lo 'scarico' della Fininvest! A questo punto sono i distributori a dover compiere delle scelte - sperando che la lira acquisti forza sul dollaro e sullo yen - comprando dal Giappone i titoli più interessanti. Un compito, questo, che invitiamo ad assolvere anche a Granata Press e Yamato, due ditte che spesso detengono i diritti delle serie animate anche per il circuito televisivo (non sarebbe male, per esempio, se *Ranma 1/2* approdasse su un bel network nazionale). Dal canto nostro, continueremo in quella che consideriamo una missione: ci affiancheranno anche i responsabili dell'ARICA (Associazione RIvalutazione Cinema d'Animazione) con cui stiamo progettando alcune interessanti iniziative.
Prima di chiudere, vogliamo salutare tutti i ragazzi che hanno sfogliato oggi per la prima volta questo giornale, incuriositi dalla presenza di **Fatal Fury**. Il numero di **Kappa Magazine** che avete tra le mani è dedicato interamente a voi, a cominciare dal fumetto di Ken Ishikawa, fino al godibilissimo *Anime Speciale Videogiochi.* I lettori più fedeli non si sentano traditi: siamo finalmente riusciti ad avere nuove grandiose interviste in esclusiva tutte per loro! Per non rovinarvi troppo la sorpresa vi sveleremo solo le prime due: Masakazu "Video Girl Ai" Katsura e Yumiko "Georgie" Igarashi! Preparatevi a sognare... prossimamente su queste pagine!

Kappa boys

«L'uomo può credere all'impossibile, ma non può mai credere all'improbabile.»

Oscar Wilde

Questo mese non vi sorbirete i miei deliri redazionali, ma potrete leggere una curiosa intervista (in realtà una piacevolissima chiacchierata telefonica) ad ***Angela Ciuffo****, responsabile del palinsesto di Italia 7. Se potete (ri)gustarvi le avventure del guerriero di Hokuto, sappiatelo, il merito è proprio suo! Buona lettura!* ***Massimiliano De Giovanni***

Massimiliano De Giovanni - *A luglio, su Italia 7, è iniziata a sorpresa la serie a cartoni animati di* ***Ken il guerriero****. Una scelta che avrà certamente stupito i numerosi fan italiani e che dimostra una grande intraprendenza editoriale a cui non eravamo più abituati. Quali sono gli obiettivi della nuova gestione di questo network?*

Angela Ciuffo - La linea editoriale di Italia 7 prosegue idealmente un discorso iniziato alcuni anni fa da Euro TV. Puntiamo molto sui cartoni animati, indirizzandoci soprattutto verso un pubblico maschile, e guardiamo con grande attenzione alle serie giapponesi, siano esse prodotte o solo animate in Giappone. L'ingresso della DAPS non ha voluto variare questa formula già collaudata, ma anzi ha cercato di potenziarla. E' per questo che abbiamo voluto iniziare con una serie come **Ken il guerriero**, che giudicavamo la migliore sul mercato.

MDG - ***Ken il guerriero*** *raccoglie molti dei luoghi comuni che si sentono sui cartoni animati giapponesi. Proprio perché ritenuto 'violento' e 'diseducativo' è stato protagonista di uno scontro tra genitori e figli, in Toscana, di cui hanno parlato tutti i quotidiani. Cosa vi ha spinto ad andare controcorrente?*

AC - Le dure parole rivolte alla serie non hanno trovato fondamento, in quanto non sono state ritenute accettabili le motivazioni dell'accusa. Noi per primi pensiamo che Ken non sia né violento, né diseducativo, e per questo abbiamo voluto programmarlo su Italia 7. Il fatto che fosse conosciuto e amato da un pubblico di ragazzi, grazie anche al fumetto e ai precedenti passaggi televisivi, è stato un incentivo in più per inserirlo nel palinsesto.

MDG - *Il cartone animato, quindi, non è solo indirizzato a un pubblico di giovanissimi, e il fatto che abbiate programmato la serie alle 20:00 conferma in un certo senso questa teoria.*

AC - Ci siamo voluti riappropriare di questa fascia da tempo abbandonata per impegnarci in una vera e propria controprogrammazione. Non abbiamo voluto contenderci con altri lo spazio che oggi in Italia è dedicato alle produzioni per ragazzi, contando sul tam tam che sarebbe nato tra i vari appassionati. E' per questo che non abbiamo fatto grande pubblicità.

MDG - *Avete già qualche proiezione sugli ascolti?*

AC - L'Auditel ci fornisce i dati dopo un mese dall'inizio della programmazione, quindi è ancora presto per parlare. Siamo molto fiduciosi, però, in quanto gli indici di gradimento sulla serie sono entusiasmanti: abbiamo raccolto le impressioni presso i vari ripetitori locali e sono tutte molto positive. Riceviamo centinaia di telefonate dai ragazzi che ci ringraziano e chiedono di non interrompere la programmazione.

MDG - *Si parla spesso del fatto che i cartoni animati abbiano un ascolto mediocre e che sia difficile trovare gli sponsor per le serie dal taglio più adulto. Lei cosa ne pensa?*

AC - L'esperienza di Euro TV ci porta a pensare l'esatto contrario: il seguito era enorme e di conseguenza si poteva contare su un ottimo rientro pubblicitario. Se un programma ha successo difficilmente gli sponsor si tirano indietro.

MDG - *La ringrazio per la sua gentilezza e la saluto con un'ultima domanda. Contate di ripetere questa esperienza in futuro, presentando altri titoli giapponesi?*

AC - Speriamo... tutto dipende dal successo di **Ken il guerriero**, che continuerà a orario invariato fino a gennaio (abbiamo entrambe le serie, ovvero 152 episodi!).

KEN IL GUERRIERO

Italia 7, dal lunedì al venerdì, alle ore 20:00

Due sono le serie di **Hokuto no Ken** (titolo originale di **Ken il guerriero**) ed entrambe sono state prodotte dalla Toei Doga. La prima conta 109 episodi e ha invaso i palinsesti giapponesi dall'ottobre del 1984 al marzo del 1987: i disegni non sono di Tetsuo Hara ma il character design, dal segno comunque fedele al manga, è di Masaki Suda. Anche la storia è assolutamente fedele al manga. La seconda serie si collega alla prima, subito dopo la morte di Raoul, ma in Giappone il suo successo non è stato particolarmente eclatante: termina al 43° episodio, dopo appena un anno, nel febbraio del 1988. Il fumetto di Bronson e Hara è stato pubblicato sulle pagine di "Shonen Jump" dal 1983 al 1988, per essere poi raccolto in 27 volumetti sempre dalla casa editrice Shueisha. Il manga è stato anche ristampato negli ultimi anni in versione cartonata. Sempre di **Ken il guerriero** esiste una breve storia di 52 pagine che costituisce una sorta di prologo alla serie, narrando la gioventù dell'uomo dalle sette stelle. **MDG**

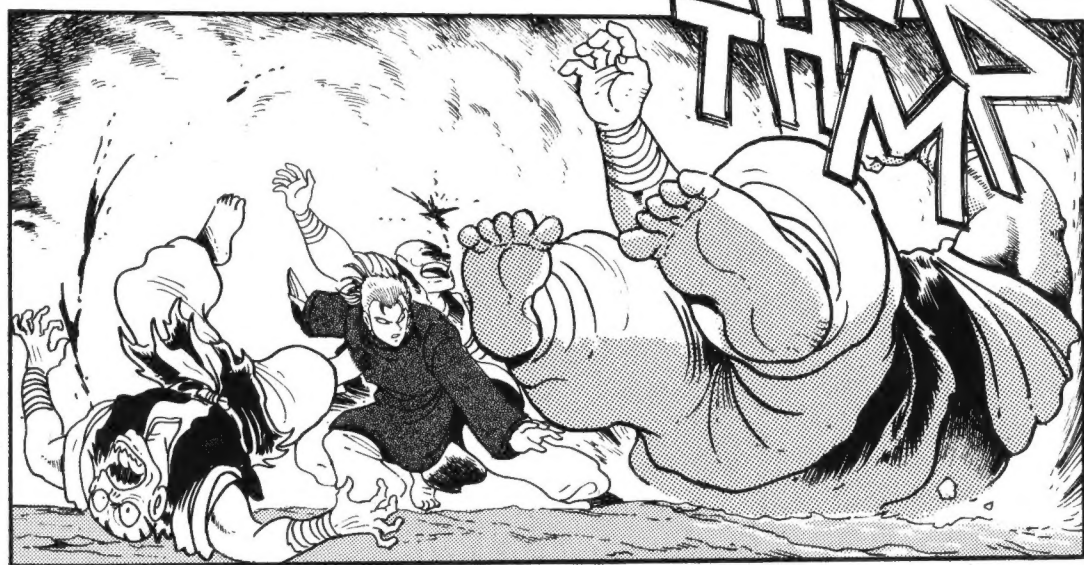
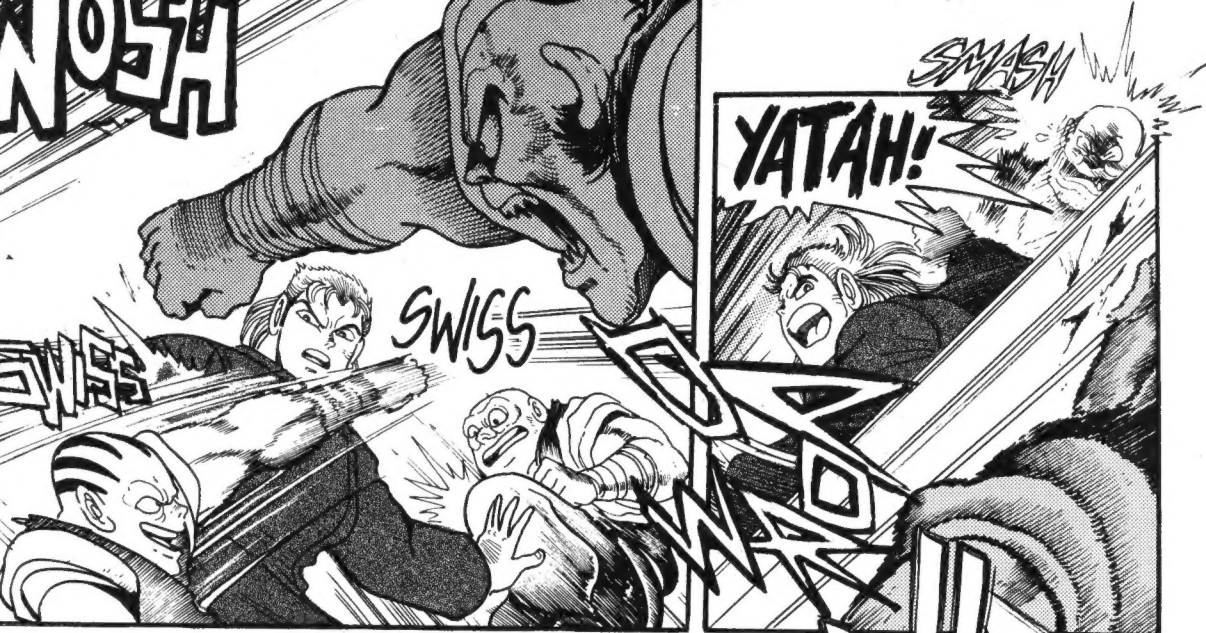
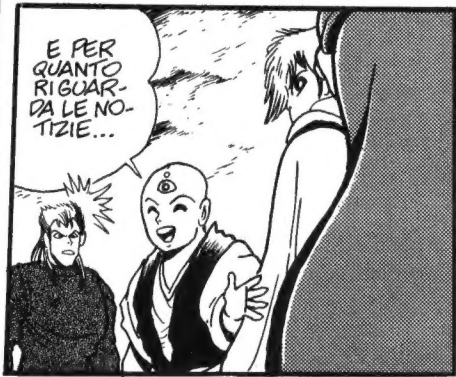
Ken il guerriero *© Bronson/Hara/Shueisha*

FATAL FURY
di ken Ishikawa & Dynamic Production
CON-FINE TRA CINA E HONG KONG...
WRASH

FATAL FURY
I GUERRIERI DEL LUPO FAMELICO

FATAL FURY
I GUERRIERI DEL LUPO FAMELICO

MI DISPIACE PER VOI... SE QUESTO E' QUANTO DI MEGLIO SAPETE FARE, TEMO CHE NON ABBIATE ALCUNA SPERANZA DI BATTERMI...

E COSÍ CI TROVIAMO AL COSPETTO DEL CELEBERRIMO **ANDY BOGARD**... LA TUA TECNICA DI COMBATTIMENTO SUPERA ADDIRITTURA OGNI LEGGENDA SUL TUO CONTO...

PURTROPPO, PERÒ, NON TI SARÀ CONCESSO DI USCIRE DALLE MURA DI QUESTA CITTÀ, D'ORA IN POI... NON **VIVO** PER LO MENO...

GEESE ?!?
GEESE HOWARD ?!?
MA... MA NON E' POSSIBILE! COME PUOI ESSERE ANCORA VIVO ?!
AAH R!
YAHAAA!

QUESTA È LA CITTÀ DEI DEMONI...

AH-UFF...
FATAL FURY

QUESTA ZONA DI HONG KONG HA TUTTO L'ASPETTO DI UN QUARTIERE CINESE DI UNA VOLTA...
明方

SIGNORE... FACCIA LA CARITÀ...
A TE, VECCHIO!
CLING CLING
FATAL FURY
DI' UN PO' VADO BENE PER LA CITTÀ DEI DEMONI?
E CHE DIAVOLO CI VAI A FARE ALLA CITTÀ DEI DEMONI?
DEVO PARTECIPARE AL TORNEO MONDIALE DI ARTI MARZIALI!
EH EH EH!
UH?
DA' RETTA A ME!
È MEGLIO NON AVVICINARSI A QUEL POSTO MALEDETTO!
TUTTI COLORO CHE SONO STATI LÀ NON HANNO MAI PIÙ FATTO RITORNO!
GUARDA CHE IO SONO QUI PER VINCERE QUEL TORNEO!

OH, FA' UN PO' QUEL CHE TI PARE... LA VITA È TUA IN FONDO...
AL FURY

...MA RICORDA CHE QUELLA È LA DIMORA DEL MALIGNO!

MA... SONO DEI CADAVERI!

ORA SÌ... MA PRIMA ERANO LOTTATORI VENUTI DA OGNI PARTE DEL MONDO!
O ALMENO QUELLI CHE NON SONO NEMMENO RIUSCITI A OLTREPASSARE IL PORTONE DELLA CITTÀ DEI DEMONI...

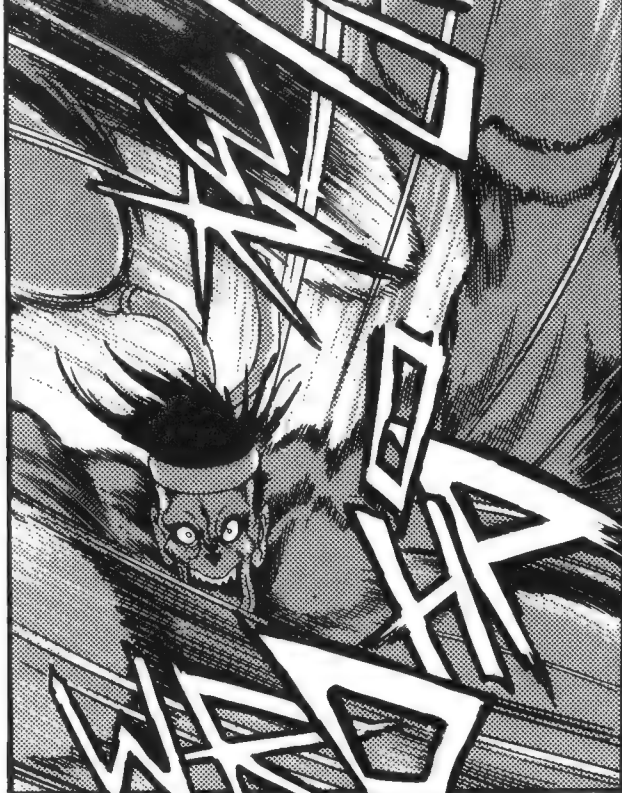
SIGNIFICA... CHE IL TORNEO PRENDE IL VIA PROPRIO DA QUI?
VEDO CHE SEI ARGUTO!

MA IL TUO BRACCIO SARÀ SVELTO QUANTO IL TUO INTELLETTO?
...TERRY BOGARD?

EVIDENTEMENTE MI DEVO RASSEGNARE A ENTRARE DA QUI, ANCHE SE SEMBRA UN POSTO PERICOLOSO...
FATAL FURY

RUMBLE

TAL FURY

MA CHE DIAVOLO...?!?
HIEEEH!
TI PRESENTO HOM CHUCK, CAMPIONE DELLA CATEGORIA SUPER-MASSIMI DI MUETAI! I SUOI COLPI...
...SONO COSÌ VELOCI DA ESSERE IN GRADO ADDIRITTURA DI TAGLIARE...

AAH!
UGH!
I...I SUOI ARTI... SONO TALMENTE LUNGHI CHE...
...NON RIESCO NEMMENO AD AVVICINARMI! E' ORRIBILE!
UH...
FATAL FURY
DANNATO BASTARDO!
FATAL FURY

TI SEI DIVERTITO TROPPO PER I MIEI GUSTI!
QUANTO SEI STUPIDO!
AVVICINARSI A CHUCK E` LA COSA PIU` IDIOTA DA FARE! HAI FIRMATO LA TUA CONDANNA A MORTE!
FORSE!!
MA SE LA MIA FOSSE SOLO UNA FINTA?
FATAL FURY
FATAL FURY

E ORA... POWER WAVE!
FATAL FURY

UUH!
WHISS

ECCOCI QUA, FACCIA A FACCIA!
E ORA CHE TE NE FAI DELLE TUE BELLE BRACCIA LUNGHE?
UUH!

GRAB
WHAM

AHAHAH! NON SAI CHE IL MUETAI PREVEDE ANCHE L'USO DELLE GINOCCHIA?

NNGRRR!
UN CONSI-GLIO...NON MONTARTI LA TESTA, SPILUN-GONE...
SUNNY PUNCH!
JOOOOH!

BURN KNUCKLE!

THUMP

FATAL FU
KTUMP
THUD
CRACKLE
CRACKLE

ECCO FATTO... IM-MAGINO CHE ORA POTRO` ENTRA-RE...
EH EH EH! ...E PER **QUALE** MOTIVO DOVRESTI ENTRARE?
THUD

MI STAI PRENDENDO IN GIRO? IL TORNEO... UH?
EH EH EH

OH, IL TORNEO... SAI... TEMO CHE IL TORNEO NON ESISTA!

COME SAREBBE A DIRE? SPIEGATI MEGLIO!
VEDI, TERRY...
...IL TORNEO NON ERA ALTRO CHE UN PRETESTO PER FAR ABBOCCARE TE E GLI ALTRI ...UN'ESCA, CAPISCI?

IL FATTO E' CHE UNA CERTA PERSONA VI CONSIDERA DI TROPPO...
...PER CUI OGNI PROFESSIONISTA DI ARTI MARZIALI VIVENTE DEVE ESSERE ELIMINATO...

FATAL FURY
CHE RAZZA DI ASSURDITA' E' QUESTA?

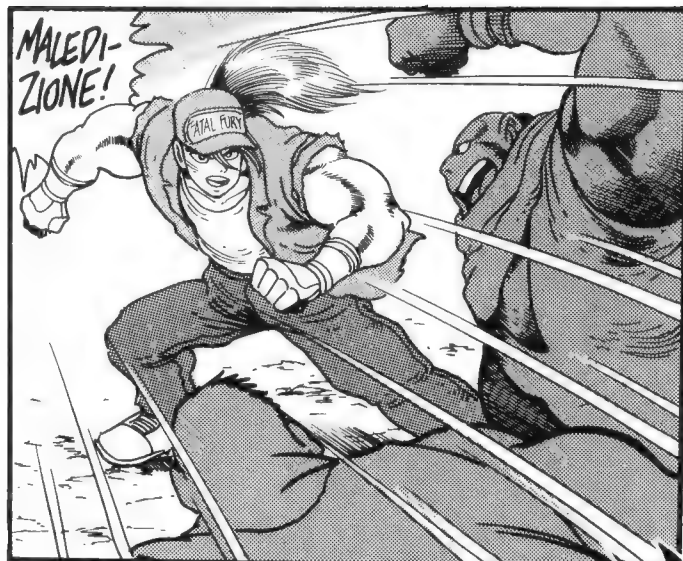
BELLA FRASE, TERRY BOGARD! LA SCRIVEREMO SULLA TUA LAPIDE! FATELO FUORI!!

MALEDIZIONE!

FATAL FURY

SCANSATI, TERRY!

ZASH

FATAL FURY

MAI SHIRANUI! BIG BEAR! CI SIETE ANCHE VOI!
EHI, NON SI SALUTANO I VECCHI AMICI?

E COSÌ NON ESISTE NESSUN TORNEO ...È UNA TRAPPOLA!

SENTI UN PO', AMICO...
VEDI DI SPIEGARTI MEGLIO SE NON VUOI PASSARE UN BRUTTO QUARTO D'ORA!

HRMPH... SCHERZO DEL CAVOLO...

NOTO CHE SIETE MOLTO CURIOSI...
UN VECCHIO DETTO AFFERMA CHE LA CURIOSITÀ UCCISE IL GATTO... VOLETE CAPIRE MEGLIO?
PREGO, ENTRATE... VARCATE IL PORTALE DELLA CITTÀ...

NON È DIFFICILE, TUTTO SOMMATO...
ANDY BOGARD CE L'HA FATTA, E ORA QUESTO LUOGO NON HA SEGRETI PER LUI!

ANDY ?!?
FATAL FURY

COSA DIAVOLO AVETE FATTO A MIO FRATELLO?

VE LO RIPETO... AVRETE UNA RISPOSTA A OGNI DOMANDA...
...MA SE SOLO RIUSCIRETE AD ATTRAVERSARE LA CITTÀ DEI DEMONI E RAGGIUNGERE IL PALAZZO D'ORO... CONTANDO SOLO SULLE VOSTRE FORZE...

...MA RICORDATE CHE LA CITTÀ NON SI CHIAMA COSÌ PER CASO...
...DATO CHE È LA DIMORA TERRESTRE DI UN'INTERA STIRPE DI DEMONI!

UGH!

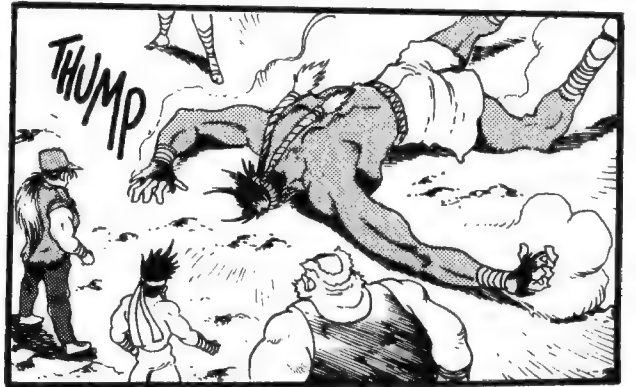
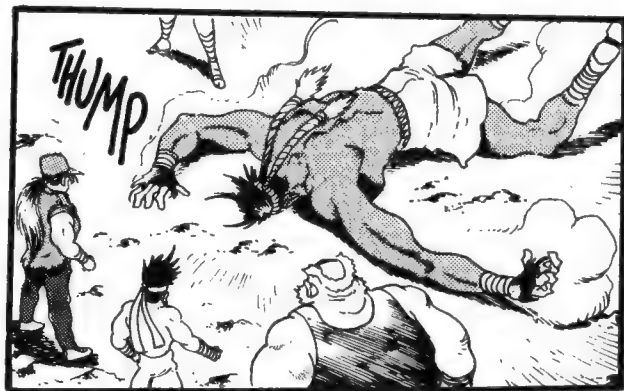
TIGER KICK!
WAHP
WHAP
WHAP
SMAP
SMAP
SIAMO STANCHI DI PERDERE TEMPO CON TE, BONZO! NON COSTRINGERCI A...
EH EH EH!
SUVVIA, CALMATEVI TUTTI... LA VERA BATTAGLIA NON E' ANCORA INIZIATA...
SI... SIGNOR JARAIBO ...MI PERDONI...

WONK
AAH!
FATAL FURY
AAAAAAAGH
CO... COSA STA... ?!?
CRRAK

CONOSCETE LA TECNICA CINESE DEL **PUNTO VITALE SEGRETO?** PREMENDOLO È POSSIBILE AUMENTARE DECINE DI VOLTE LE POTENZIALITÀ DI UN UOMO!

AAH!

NONOSTANTE GAMBE E COSTOLE SIANO FRATTURATE, CONTINUA AD ATTACCARE SENZA CURARSI DI NULLA!
COMBATTE COME UNA BESTIA!
E' INUTILE! NON HA ALCUN EFFETTO!

ATTACCHIAMOLO TUTTI INSIEME, O QUI FINISCE MALE!
YAA-HO!
FATAL FURY

THUMP
AHAHAH! COMPLIMENTI! IN **QUATTRO** SIETE RIUSCITI A UCCIDERE UN **MORIBONDO!** BRAVISSIMI!

FATAL FURY

THUMP
AHAHAH! COMPLIMENTI! IN QUATTRO SIETE RIUSCITI A UCCIDERE UN MORIBONDO! BRAVISSIMI!

È INUTILE... QUALCUNO CI HA SFIDATO, MA LA VERA RAGIONE DI CIÒ NON VUOLE DIRCELA NESSUNO...

NON IMPORTA... MA SE HANNO TORTO ANCHE SOLO UN CAPELLO A MIO FRATELLO... **IO LI AMMAZZERÒ TUTTI!**

PRIMO EPISODIO- GAME OVER

Qualche mese fa il buon Fabio Licari, giornalista de "La gazzetta dello sport", annunciava l'uscita in Giappone di Viva! Calcio *a tutti i lettori del celebre quotidiano sportivo. Il pezzo ha avuto un risalto enorme (titolo in prima pagina e ampio servizio all'interno) e la curiosità nata attorno a questo manga è cresciuta sempre più. La Star Comics, come saprete, ha il diritto di prima opzione sui fumetti di Kodansha (tra cui anche il titolo in questione) e in moltissimi ci hanno chiesto quando potranno leggere in italiano le gesta di Gullit e soci (compreso il mitico Roby "codino" Baggio!). Rispondiamo a* ***Teo*** *di Bergamo e a tutti i tifosi (risvegliatisi grazie all'entusiasmo mondiale che ci ha coinvolti... nonostante la sfortunata finale!) che non sappiamo assolutamente 'se' e 'quando' ci butteremo in un'operazione del genere. I lettori di fumetti sono anche appassionati di sport? Lo scopriremo non appena avremo terminato di scrutinare il* ***Kappa Referendum****, per cui abbiate pazienza. A proposito di referendum: per il momento* ***Oh mia Dea!*** *è al secondo posto nella classifica dei manga Star Comics! A questo proposito sentiamo cosa dice la superfan* ***Serena Strianese****:* «Su **Kappa 20 e 1/2** ci sono delle pagine a colori, come mai? Pochi giorni fa ho ricevuto due riviste completamente in giapponese: in entrambe si parla di **Oh mia Dea!**, ma su una di esse c'è un sondaggio sugli OAV e i personaggi più amati in Giappone nel 1993. Al primo posto tre le serie (rullo di tamburi) si è classificato proprio **Oh mia Dea!**, mentre tra i personaggi hanno vinto Keiichi e Belldandy!» *Complimenti, Serena, hai scovato davvero una bella notizia! Venendo subito al mistero del colore, possiamo dirti che quelle pagine (e solo quelle, ahinoi!) erano a colori anche nell'edizione originale: pensavi forse che le avremmo eliminate o magari inserite in bianco e nero?! Non sia mai! E ora lasciamo la parola a* ***Barbara Ghiotti*** *di Imperia, che ci propone una iniziativa niente male:* «Per tutto l'inverno la moda *grunge* ha imperversato, ma ora che è arrivata l'estate ho messo da parte gli anfibi (per la gioia di mamma) e ho sperimentato un nuovo modo di vestire. Con una copia di **Kappa** e **Neverland** in mano mi aggiravo negli oscuri meandri dei negozi liguri in cerca di capi di abbigliamento che rispettassero quelli dei manga, e ho trovato una gonna uguale a quella di Ai (**Neverland** 15, pag. 52). Dopo essere andata in giro vestita come Moemi (stesso numero, pag. 116) con scarso successo, sono stata colpita dallo splendido abbigliamento di Marller. Vorrei lanciare un appello a tutti i lettori che posseggono, o notano nei negozi, dei vestiti simili a quelli dei nostri beniamini. Sappiate che non mi fermo davanti a niente: vi manderò presto una foto! Se ci fosse qualche tizio che si è bevuto il cervello come la sottoscritta, scriva a questo indirizzo: **Barbara Ghiotti**, via Agnesi 84, 18100 Imperia.» *Avete sentito? Correte a fare shopping, trasformatevi in uno dei nostri personaggi e mandateci una bella foto (magari con l'albo relativo in bella vista): chissà che non possiate diventare i testimonial delle nostre riviste giapponesi! Quanti sosia di Madoka, Ai, Lupin III o altri ci sono sparsi in tutta Italia?* ***Alessio Biasotto*** *di Mira (VE), invece, vorrebbe diventare un editor a tutti gli effetti per occuparsi di fumetto giapponese e ci chiede come abbiamo iniziato a lavorare in questo campo. Non ti nascondiamo che vivere in una città come Bologna è stato un grande vantaggio per noi, ma alla base di un lavoro come questo deve esserci una grande passione nei confronti delle produzioni giapponesi, maturata nel corso degli anni. Lo studio della lingua straniera (oltre al giapponese è importante conoscere almeno l'inglese) è certamente un vantaggio, e bisogna naturalmente avere anche una discreta padronanza dell'italiano. Alessio continua chiedendoci:* «Ma come fate a gestire così tanto lavoro? Riuscite ad avere il tempo di prendere in mano una delle vostre riviste, una volta stampata? Osservate mai il lavoro della concorrenza?» *Se facciamo questo lavoro è anche per la gioia di vedere le nostre fatiche finalmente stampate, e non rinunceremmo a questa soddisfazione per nessuna ragione al mondo. E' naturale che le produzioni di altri editori passino sotto i nostri occhi: innanzi tutto siamo anche appassionati, e inoltre è sempre prudente tenere d'occhio le mosse della concorrenza, così da offrire un prodotto sempre migliore. Riuscire a gestire sette testate mensili (senza un solo giorno di ritardo) è difficile ma non impossibile: l'importante è pianificare tutti i lavori e avvalersi di collaboratori in gamba (i nostri meriterebbero tutti un grosso premio!). L'immancabile* ***Hilda di Polaris*** *(quando ti firmerai con il tuo vero nome non sarà mai troppo tardi) vuole sapere tutto il possibile su* Creamy Mami *e ci chiede come farà a sapere i nomi dei 'giovani autori' che hanno passato le prime selezioni del Concorso Star-Kodansha. Per quanto riguarda le maghette, possiamo anticiparti che scriveremo un polposo dossier a più mani... non appena avremo un po' di tempo! Entro la fine dell'anno, invece, pubblicheremo su queste pagine i nomi di tutti i partecipanti al concorso che hanno passato il primo turno (pubblicando, magari, qualche loro disegno). In bocca al lupo, anche se a scoppio ritardato per* ***Andrea Marchetto*** *di Vicenza che quest'anno ha sostenuto gli esami di terza media (aspettiamo di conoscere gli esiti della prova... promosso, vero?). Quanto ci scrive Andrea, però, ci fa temere che sia nato un*

DISEGNO DEL MESE: L'ERA DEL FANTASY
L'AUTORE DEL MESE: FRANCESCO D'AMBRA

• UN AUTUNNO CON LA STAR COMICS •

Volete gustarvi in anteprima tutte le nostre novità editoriali e fare quattro chiacchiere con i Kappa boys? Raggiungeteci presso una delle prossime mostre-mercato! La Star Comics sarà presente al completo a:

- **Treviso (15 e 16 ottobre 1994)**
  Treviso Comics
- **Lucca (dal 29 ottobre al 1 novembre 1994)**
  Salone del Fumetto
- **Roma (dal 10 al 13 novembre 1994)**
  Expocartoon

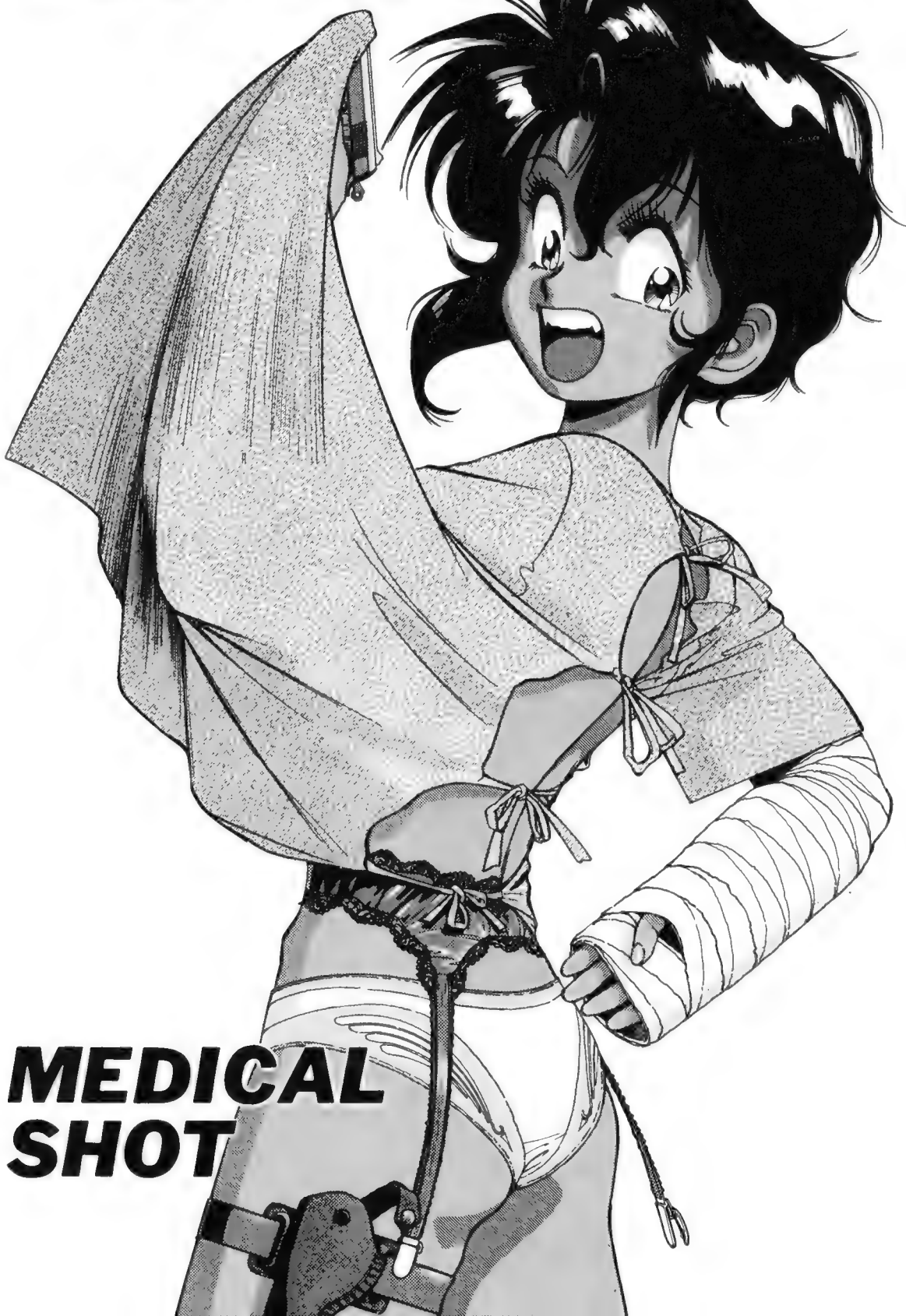
Potrete trovare le nostre ultime produzioni a fumetti anche a:

- **Milano: Comiconvention (24 e 45 settembre 1994)**
- **Napoli: Immagika (dal 7 al 9 ottobre 1994)**
- **Milano: Cartoomics (dal 20 al 23 ottobre)**

brutto malinteso: «Io e un mio amico abbiamo cercato di aiutarvi nella lotta contro le censure, raccogliendo una trentina di firme. Federico Pagello ve le ha portate direttamente a Bologna, ma uno di voi gli ha detto che erano inutili. Pazienza.» *In realtà noi abbiamo apprezzato moltissimo la vostra collaborazione ed è stato un vero piacere conoscere Federico e sua madre (ce ne fossero di genitori così!) durante la manifestazione al cinema Tivoli. L'unico problema riguarda la vostra giovane età e il fatto che non abbiate ancora un documento di identità. Andrea ci chiede anche se pubblicheremo altri manga di Izumi Matsumoto: la risposta è naturalmente sì, e il titolo in questione è* ***Sesame Street****! Ti salutiamo sperando che tutti i ragazzi all'ascolto vogliano corrispondere con te (***Andrea Marchetto***, via S. Sebastiamo 3, 36100 Vicenza). Continuiamo con gli annunci:* «Se qualcuno di voi è in possesso del libro di Terry Brooks *Le pietre magiche di Shannara* in edizione rilegata e vuole venderlo, mi contatti subito! **Romina Sandroni**, via Botticelli 4, 56022 C/Franco di Sotto (PI)» *Siamo in chiusura, ma c'è ancora spazio per un'ultima risposta:* ***Massimiliano Vigo*** *di Vedano al Lambro (MI) ci chiede come è nata l'idea per i nomi delle nostre sette testate. Per* ***Kappa*** *cercavamo un nome che strizzasse l'occhio a Kodansha e che rappresentasse qualcosa di giapponese (non volevamo assolutamente utilizzare il termine 'manga'): oltre a essere l'iniziale della celebre casa editrice nipponica,* ***Kappa*** *è anche il nome di un folletto della mitologia orientale. Avviato un ottimo rapporto con la Star Comics, abbiamo voluto proseguire con un omaggio al nostro editore: è nato così* ***Starlight*** *(light in quanto tascabile ed economico!). Per il mensile che avrebbe ospitato* ***Video Girl Ai*** *ci siamo rivolti all'immaginario fantastico di* Peter Pan *(in fondo il* Gokuraku *è una sorta di 'Isola che non c'è'), mentre per* ***Le bizzarre avventure di JoJo*** *volevamo che fosse ben chiaro lo spirito dell'albo (avventura, combattimenti e soprattutto tanta… azione!).* ***Lupin III*** *non poteva apparire se non in* ***Mitico*** *(un termine finalmente in italiano e sulla bocca di tutti) e per* ***3x3 Occhi*** *abbiamo preso in prestito il nome della rivista giapponese che ospita le sue avventure, ovvero* ***Young****. Per finire, ci serviva qualcosa di speciale per* ***Guyver*** *(che potesse funzionare anche per le serie future, ma legato alla tecnologia): dopo alcuni giorni siamo stati folgorati da* ***Techno****, un nome che racchiude anche una forte anima musicale. Il perché di* ***Storie di Kappa*** *dovrebbe essere chiaro: pubblichiamo in questa collana tutte le 'storie' più importanti e gli autori più amati che non troverebbero spazio sulla nostra rivista ammiraglia. E con questo è veramente tutto, alla prossima!* ***Kappa boys***

• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:

- **Kappa Magazine** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 e 1/2, 17, 18, 19, 20, 20 e 1/2, 21, 22, 23, 24, 25 e 26 (lire 5.000 cad.)
- **Starlight** - **Orange Road** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13 , 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 e 23 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland** - **Video Girl Ai** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 e 17 (lire 3.000 cad.)
- **Action** - **Le bizzarre avventure di JoJo** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (lire 3.300 cad.)
- **Techno** - **Guyver** nn. 1, 2, 3 e 4 (lire 2.800 cad.)
- **Speciale Mitico** - **Le nuove avventure di Lupin III** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Mitico** - **Lupin III** nn. 1, 2 e 3 (lire 4.000)
- **Young** - **3x3 Occhi** nn. 1, 2 e 3 (lire 4.000)
- **Storie di Kappa** - **Gon** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Storie di Kappa** - **Orion** nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)

CHAPTER 15
MEDICAL
SHOT

* IL RAGAZZO DI MINNIE MAY_KB

** IL TERRORISTA CHE DÀ LA CACCIA A KEN-KB

PROPRIO COSÌ! HA PREVISTO CHE NE SAREBBE STATO INVIATO UN SECONDO, PERCIÒ HA UCCISO IL PRIMO E LO HA CONSERVATO **NEL SUO FRIGORIFERO** CHIUSO A CHIAVE!

DOPO DI CHÈ HA ATTESO L'ARRIVO DEL SECONDO E HA PREPARATO UNA TRAPPOLA A BASE DI **EFFETTI SPECIALI** CINEMATOGRAFICI! LO HA INDOTTO A SPARARGLI CON UN FUCILE DI SCENA E HA FINTO DI MORIRE...*

* COME ABBIAMO VISTO NELLO SCORSO NUMERO DI **KAPPA MAGAZINE**... VERIFICATE PURE! KB

SUBITO DOPO HA INFILATO AL CADAVERE DEL PRIMO SICARIO I SUOI VESTITI E I SUOI OCCHIALI, E HA DATO FUOCO AL MAGAZZINO!

CRIBBIO! CHE SANGUE FREDDO!

E TU, PIUTTOSTO?

COSA SIGNIFICANO QUESTE OCCHIAIE? MI SEMBRI UN **PANDA**, PIÙ CHE UN ESSERE UMANO!

HO SEMPLICEMENTE DORMITO POCO!

A PROPOSITO, DOV'È MAY?

SAI COM'È... DA QUANDO HA RITROVATO KEN... SI SONO CHIUSI IN UNA CAMERA D'ALBERGO A LOS ANGELES E NON SONO **PIÙ USCITI**!

UNA PLASTICA FACCIALE?!
GRATTT
A-HA...

QUELLI CREDONO CHE IO SIA MORTO... NON E' LOGICO CHE IO VADA ANCORA IN GIRO CON QUESTA FACCIA...
I CAPELLI TINTI E UNA BARBA ORMAI NON LI INGANNEREBBERO PIU'... SENTIREBBERO PUZZA DI BRUCIATO!
GRATT GRATT
IO... NON VOGLIO...
STAI SCHERZANDO, VERO?!
SPLOTCH SPLOTCH

NON POSSO FARE ALTRO, MAY...
NOO!!
NON VOGLIO CHE LA TUA FACCIA CAMBI!

SENTI... MI FARÒ SOLO SISTEMARE UN PO' IL NASO!
NO!!
I TUOI OCCHI, IL TUO NASO, LA TUA BOCCA E LE TUE ORECCHIE MI PIACCIONO COSÌ COME SONO **ADESSO**!

RISCHIO LA VITA, MAY!
LO CAPISCI O NO?!

MA IO...
NON TRATTARMI COSÌ...

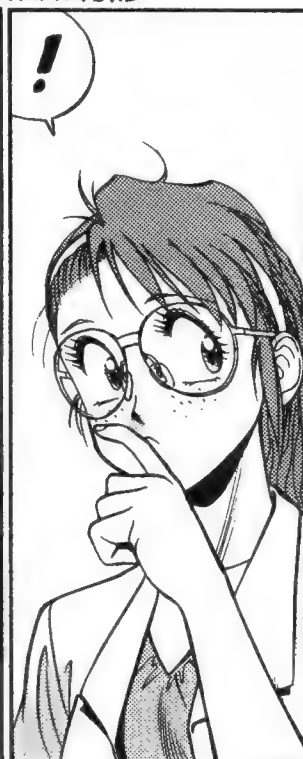
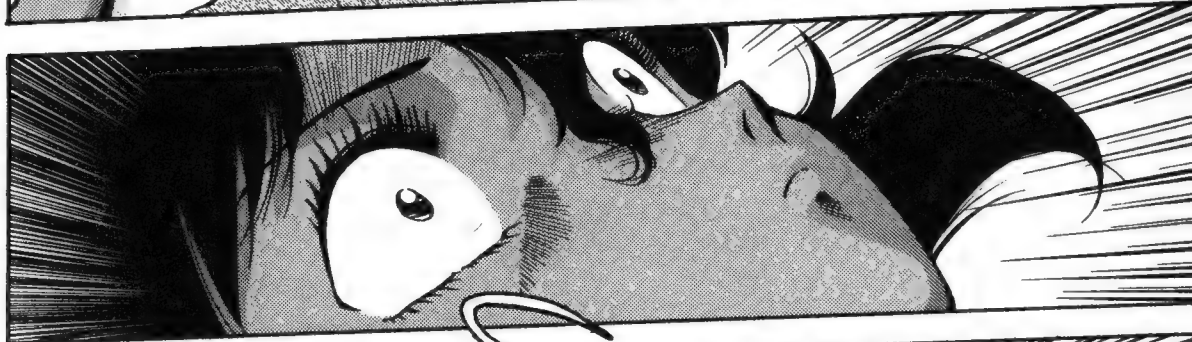
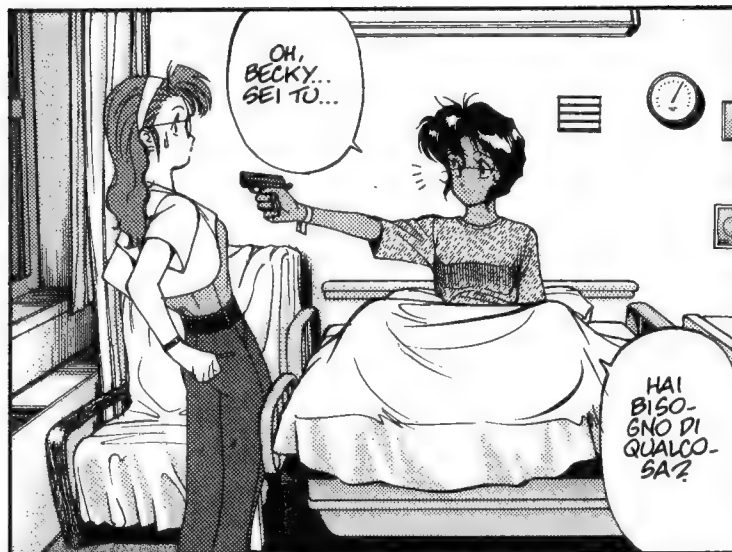
ALMENO... SE TI CAMBIERAI LA FACCIA... VERRAI AD ABITARE A CHICAGO?
MI SEMBRA OVVIO!

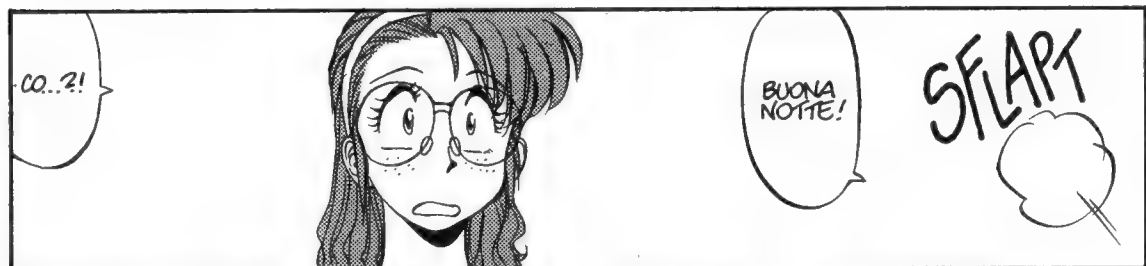
E VA BENE... PERÒ PROMETTIMI UNA COSA...
UH? COSA?

METTITI UN BRILLANTINO AL NASO!
OH, CIELO!
ECCO QUA, RALLY!
OH... OOOOH...
CHE... CHE C'È? HO SBAGLIATO? NON TI HO PORTATO QUELLA GIUSTA?
NO, NO! È PROPRIO LEI... LA MIA 25 AUTOMATICA STILE ANNI 60!

ORA...
FLUP
...FINAL-MENTE...
PAT
...POTRÒ DORMIRE SONNI TRANQUILLI! ♡
SFLAP
OH, SÌ... È LEI! È LEI!
LA SENTO ATTRAVERSO IL CUSCINO!
SENTO ANCHE IL PROFUMO DELLA POLVERE DA SPARO!
TU SEI TUTTA MATTA!

MA CHE...
EHI, RALLY...
FLIP
ZZZ...
EHI! NON FARE LA FURBA! DEVI RIMBORSARMI LA BENZINA PRIMA DI ADDORMENTARTI!
ZZZZ...
HO PAGATO IL VIAGGIO A LOS ANGELES E TUTTO IL RESTO PER MINNIE MAY! ORA SONO AL VERDE SUL SERIO! *
SLAM
FACCIA SILENZIO! QUESTO E' UN OSPEDALE!
* LA 'POVERA' BECKY QUESTA VOLTA HA PROPRIO RAGIONE _ VEDI LO SCORSO NUMERO DI KAPPA _ KB
UGH!
CERTO... CHIEDO SCUSA...
ZZZZZZ...
E CERCHI DI NON DISTURBARE I PAZIENTI CHE RIPOSANO!
SBAAM
MMH...
ZZZZZ...
!

FRUSH
FLAP
CHAK
WHOSH

OH, BECKY... SEI TU...
HAI BISOGNO DI QUALCOSA?
ECCO... EHM... CIOÈ...
LA MIA BENZINA... SAI... EH EH...
AH, GIÀ... HAI RAGIONE...
FLIP
PFUI!

HAI LE CHIAVI DELL'ARMERIA, VERO?
YAWN!
HO RINCHIUSO GLI SGHERRI DI GRAY NELLO SCANTINATO... PORTA LORO QUALCOSA DA MANGIARE!

CO...?!
BUONA NOTTE!
SFLAPT

EHI...
MH?!
NON HAI FAME...?
STA' ZITTO!

CREDI... CHE QUELLA PAZZA VOGLIA FARCI MORIRE DI FAME?
E IO CHE NE SO?!

BEVIAMO ANCORA L'ACQUA DELLO SCIACQUONE?
IO NO!

INCAVOLARSI FA VENIRE PIÙ FAME!
VUOI PIANTARLA UNA BUONA VOLTA?!

CERTO CHE RALLY È PROPRIO STRANA...
SE CERCO DI FREGARLE LA PISTOLA DA SOTTO IL CUSCINO SI ALZA DI SCATTO...

...MA SE LE FACCIO QUALSIASI ALTRA COSA CONTINUA A DORMIRE COME SE NIENTE FOSSE...
NNN
BOO!

MH?
RULL RULL RULL
RULL RULL RULL
STUMP
1008

E POI, GUARDI CHE L'ORARIO DI VISITA STA PER FINIRE...
OH, SÌ...
CERTO...
...E SOPRATTUTTO DI STARE IN SILENZIO!
LA PREGO DI FARE ATTENZIONE...
QUI ACCANTO È RICOVERATA UNA PAZIENTE PIÙ GRAVE!

TIC
TIC
TAC
NNNNNN
FRUSH
NNNN

FWUSH
SPLAFF
FLAP FLAP
CLACK
SWIP
SPLAFF

CLAK

WRIP

FRUSH

* VEDI KAPPA NR. 21_KB

SGRINO
NNNN
MA NON TI PREOCCU-PARE...

NNNNN...
FRA POCO TI RAGGIUNGE-RANNO AN-CHE LORO, COSÌ NON TI SENTIRAI SOLA, ALL'ALTRO MONDO!

FRUSH

WOOSH
!!
SWISSS
FOP

NNGG
UH...
IL... IL PERCUS-SORE!
MMN?
OH, MER...
WHAP
TAP
EHI! CHE STA SUCCE-DENDO?!

...SNIFF
ASPET-
TA...

THUMP
MMH!
NNNNNN
NNN
MM...
SREEK

MMN...
COSA...
MM...

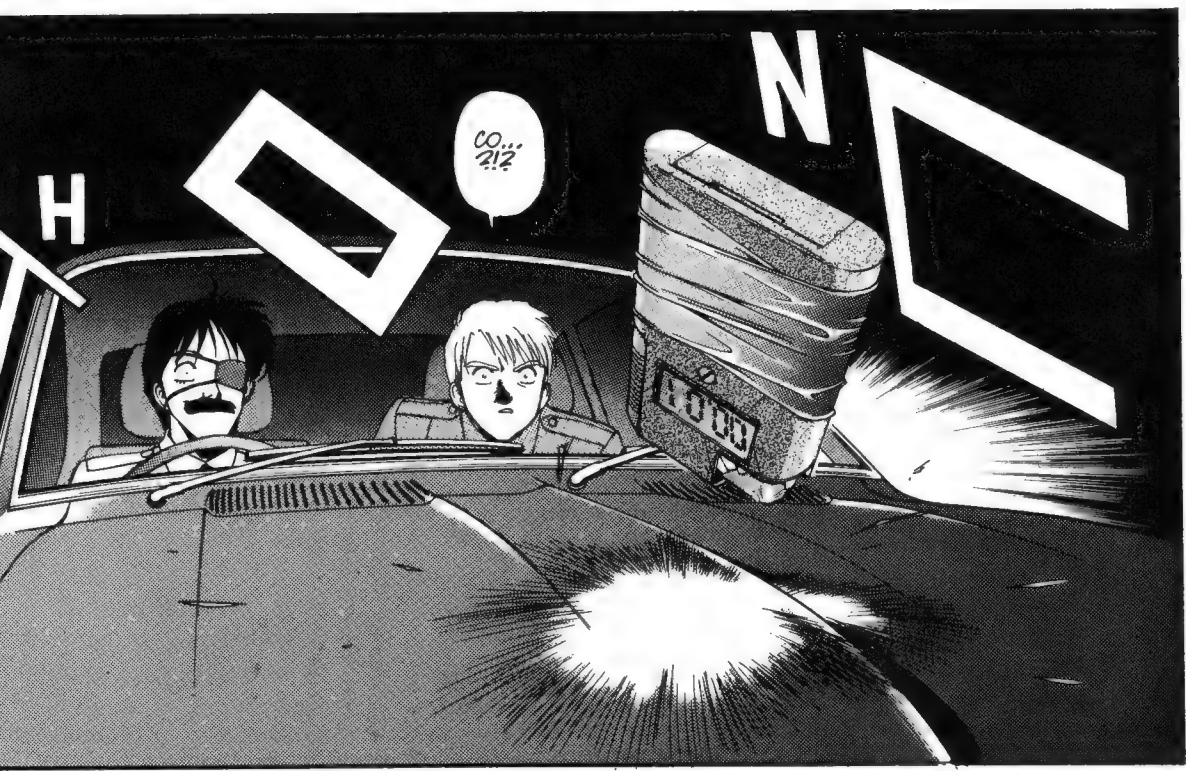
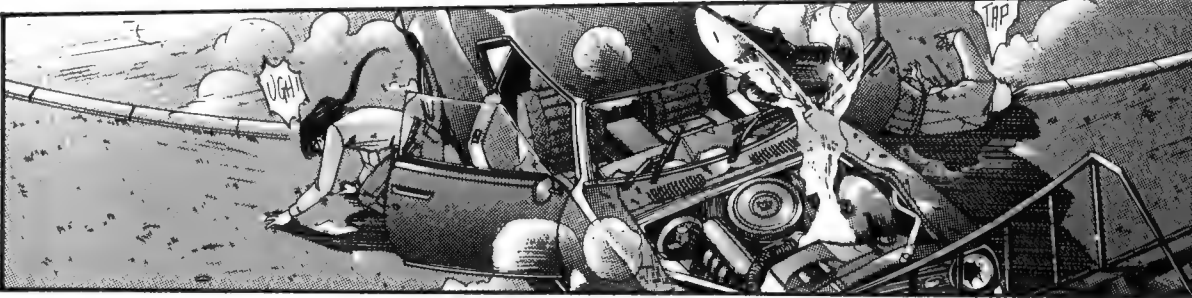
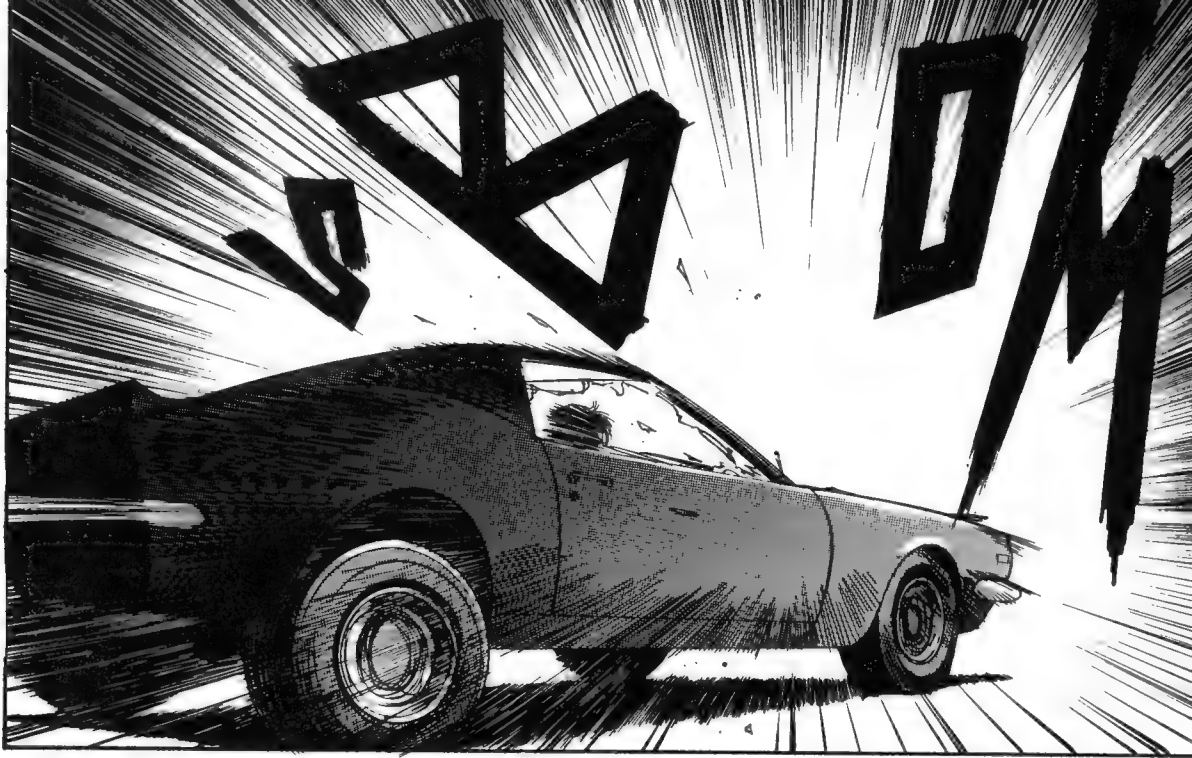
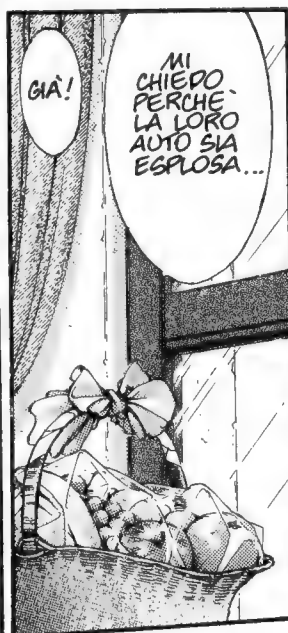
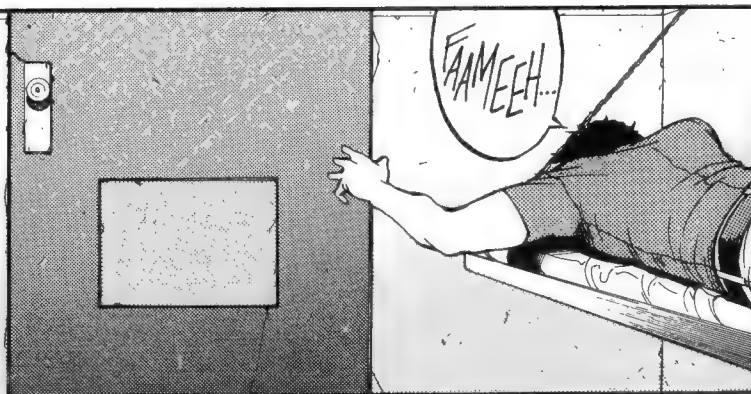
E' ANDATA BUCA!
PARTI SUBITO! VAI!
CHAK
SBRIGATI!
WROOOM
WROOOORHR
EHI!
BEP BEP
AAH!
WREK
PRENDI LA ROTONDA PER USCIRE!

BEEP

FLIPT

SEI UN IMBE-CILLE! AVEVI UNA PISTOLA E LEI DORMIVA! COME DIAVOLO HAI POTUTO FALLIRE ?!?

FA LO STESSO... HA UNA BOMBA SOTTO IL CUSCI-NO!

E DO-VREBBE ESPLO-DERE ORA!

CO... ?!?

UGH!
TAP

ZZZZZ
UEEEEEH
UEEEEH
UEEEEH

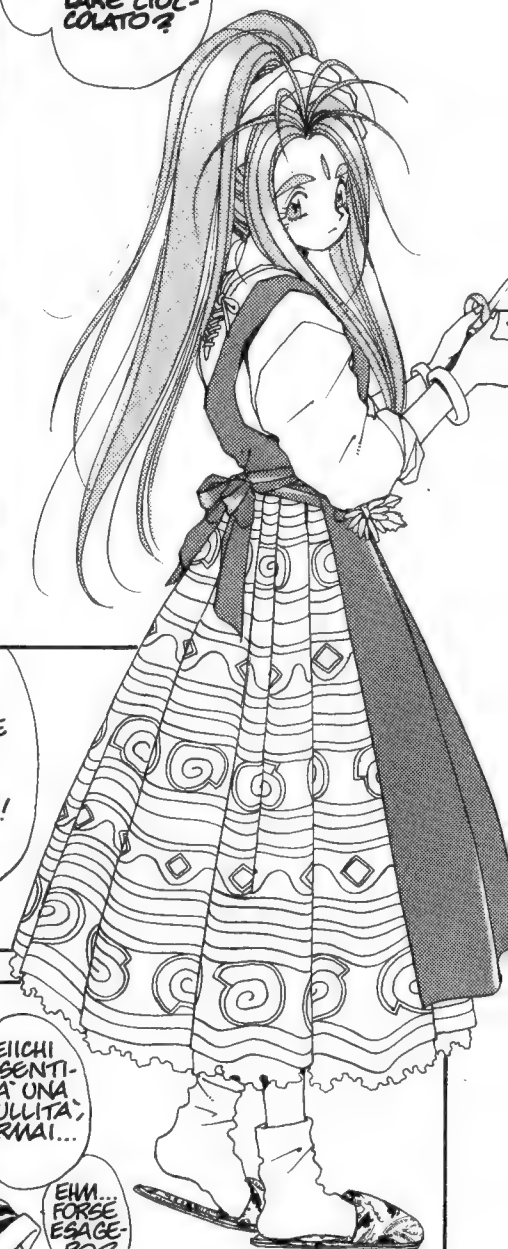
FINE DELL'EPISODIO

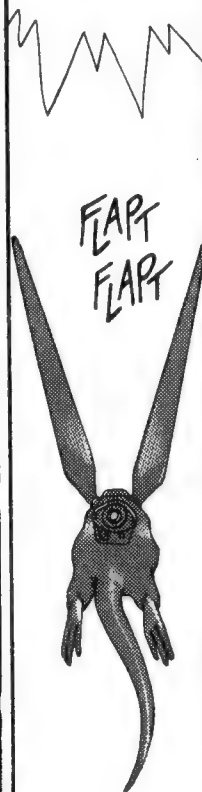
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
RAPSODIA DI SAN VALENTINO

FINO A TE...HO APERTO I MIEI OCCHI...
...E VEDO FINO A TE...

CLICK
CLICK
WRIP
COSA NE PENSA DEL GIORNO DI SAN VALENTINO?
CHI NON RICEVE UN REGALO PUÒ CONSIDERARSI SOLO UN FALLITO!
WRIP
QUESTO È PER TE, TESORUCCIO!
VALENTINO
OH, GRAZIE... QUANTO TI AMO...

SAN VALENTINO...
UNA CURIOSA RICORRENZA INVENTATA DAGLI UMANI CHE POTREI SFRUTTARE...

SPERIAMO CHE QUELLA PAZZA DI MARLLER NON SI FACCIA PIÙ VIVA...
TUMP
MAH... CHISSÀ...
BENE-BENE!
COME DICI? OGGI È NECESSARIO REGALARE CIOCCOLATO?
MA COME? NON LO SAPEVI, SORELLINA?
UN UOMO CHE NON NE RICEVE SI CONSIDEREREBBE UN FALLITO!
OH, CIELO... NON LO SAPEVO PROPRIO...
KEIICHI SI SENTIRÀ UNA NULLITÀ, ORMAI...
EHM... FORSE ESAGERO?
VEDI? LO DICE ANCHE LA TV!
DAMMI I CIOCCOLATINI, TI PREGO!
OK, MA SOLO SE FAI "BAU-BAU"!
BAU BAU
ANCORA!
INCREDIBILE!

SONO UNA STUPIDA! NON MI SONO MAI INFORMATA SULLE USANZE DEGLI UMANI...
HO RESO IL MIO KEIICHI UN GROSSO INFELICE PER LA MIA IGNORANZA... ANCHE L'ANNO SCORSO...

OH, QUESTA SÌ CHE È BELLA! MA QUANT'È BELLA... OH, SÌ!
FLAPT
FLAPT

KIIIIRRRRRRR
DEVO RIMEDIARE A TUTTI I COSTI E CON QUALSIASI MEZZO! KEIICHI NON È UN FALLITO!
LO SAPEVO! HO ESAGERATO!

GH! GH! GH!

SIGNORINA MARLLER!

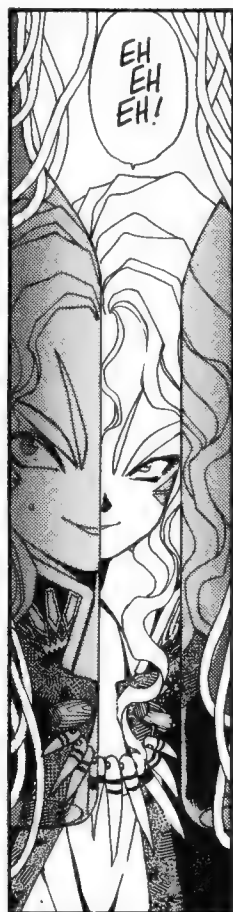
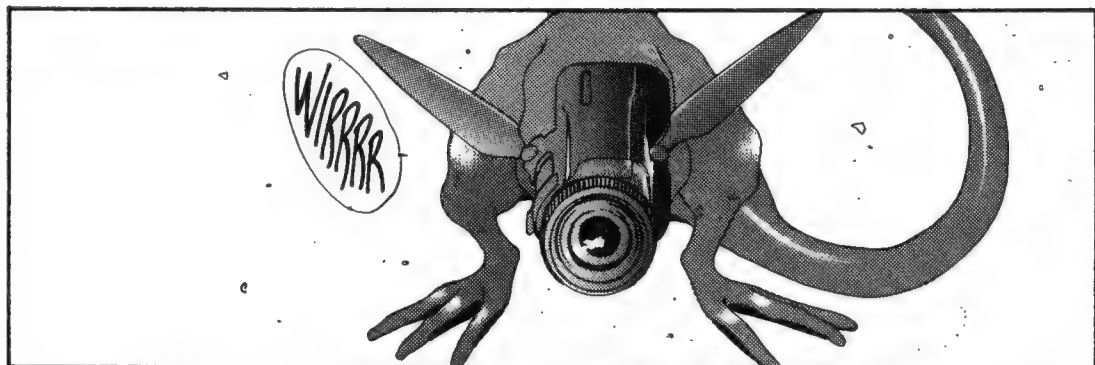
INTERESSANTE...

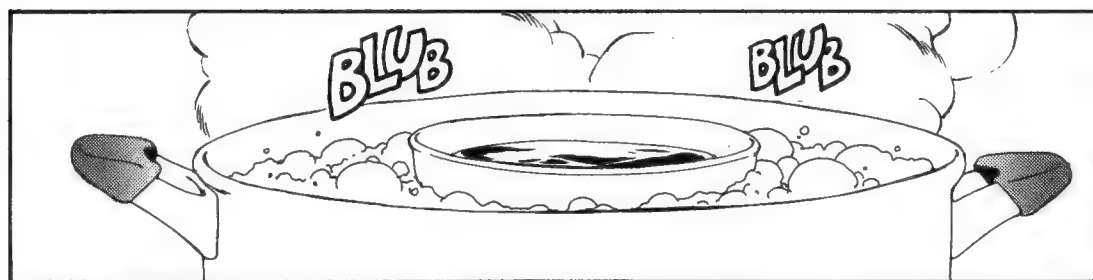
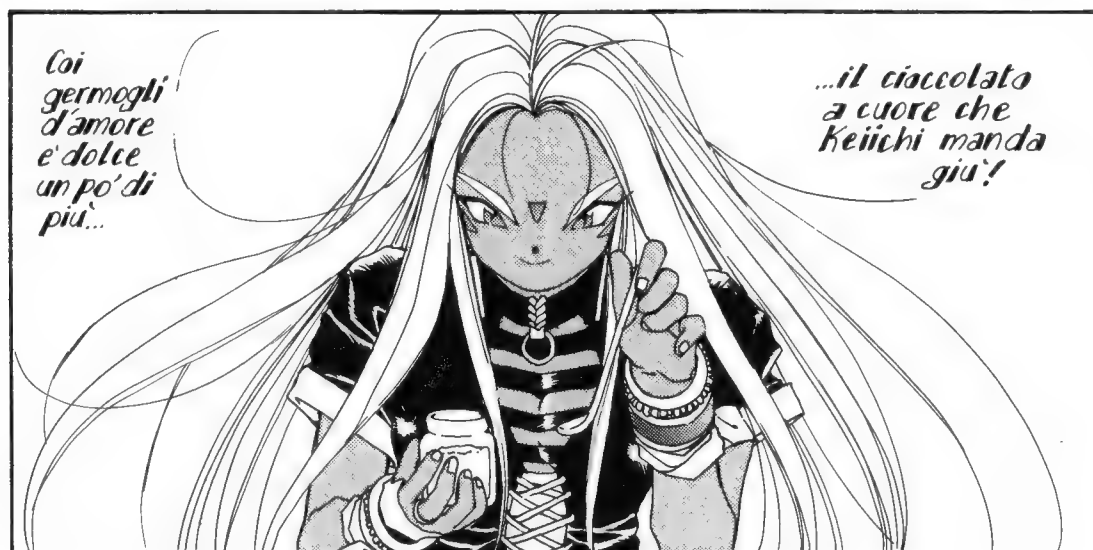
CIOCCOLATO, EH? MMH...

COLLEGAMENTO AURICOLOTTICO CAUDALE- BELLO VERO?

IL BUON KEIICHI STA FORTIFICANDO CASA SUA CON OGGETTI PORTAFORTUNA...

...MA LA VECCHIA MARLLER NON È **SCEMA!**

EH EH EH!

SVEGLIATI! A QUANTO PARE E' GIUNTO IL TUO MOMENTO PER AGIRE...
...CARO POLIPENTACOLO!
BLUB

BLUB
BLUB
BLUB

BLUB
BLUB

Coi germogli d'amore e' dolce un po' di più...
...il cioccolato a cuore che Keiichi manda giu'!

ECCO QUA...
FLIP
OH, PORC...
ECCO... QUI C'È...
...TUTTO IL MIO AMORE...
OOPS!
PRES...
NO...
ALE!
SPUFF
PORCA MALORA VIGLIAC-CA!
HO ROVE-SCIATO MEZ-ZO CHILO DI GERMOGLI D'AMORE NEL CIOCCOLATO FONDENTE...
OH, CAVOLI...
MM...
AH-EHM...
MI... MI ...GIO...
UHM...

BELLDANDY!
KEIICHI?
ECCOMI!

BELLA IMITAZIONE!

ECCO QUA!

CON QUEL CUORE DI CIOCCOLATO, KEIICHI DIVENTERÀ UNO ZUCCHERINO!
DOVRÀ RINGRAZIARMI!

KEIICHI?
PADRONCINA BELLDANDY È USCITA!

BENE! INIZIA L'OPERAZIONE CIOCCOLATO AMARO!

VAI, ORA!
SOSTITUISCILO CON QUESTO!
OCCHEI!
QUESTO È UN CUORE DI VOLTACIOCCOLATO... HA IL POTERE DI RENDERE NEGATIVO CIÒ CHE È POSITIVO E VICEVERSA.
KEIICHI DIVENTERÀ UN BASTARDO!
EHI! GIÀ DI RITORNO?
FLIP FLIP
FLIP FLIP
EHM... CIOÈ MI SON DIMENTICCHIATO COSA DEVO FARE, BOIA...
COSA?
IGNORANTE DI UN CEFALOPODE!!
DEVI SOSTITUIRLO CON L'ALTRO CUORE DI CIOCCOLATO, NO?

URD!

SEI STATA TU A CHIAMARMI IMITANDO KEIICHI, VERO?
IMITANDO?
DI' UN PO', VANEGGI?

LO SO CHE SEI BRAVA! FAMMI SINHEAD O'CONNOR!
NOTHING COMPARES ...TO YOU

FAMMI KEN IL GUERRIERO!
TI RESTANO SETTE SECONDI DI VITA!

FAMMI KEIICHI MORISATO!
EHI BELLDANDY...
OH, PORC...

BECCATA! RESTITUISCIMI IL MIO CUORE DI CIOCCOLATO!

L'HO FATTO SOLO PER TE E QUELL'IMBRANATO!
SEI INGIUSTA, SORELLINA!

IL TUO KEIICHI SUBIRÀ UNA METAMORFOSI...

...CHE LO TRASFORMERÀ IN UN ESSERE **MALVAGIO** E **CRUDELE**!

CHAK

UEILÀ! SBRICIOLE DI CIOCCOLATO! BBONE! BBONE!

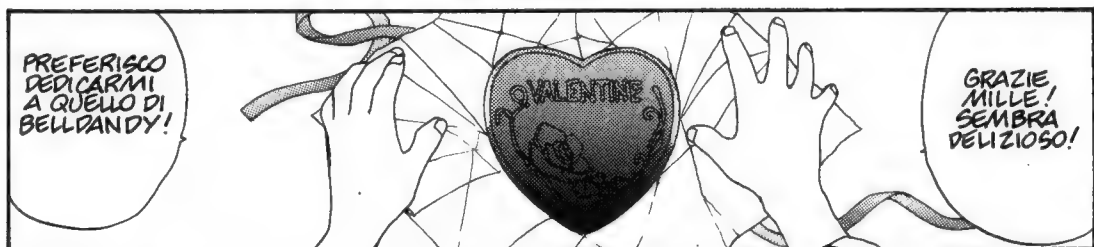
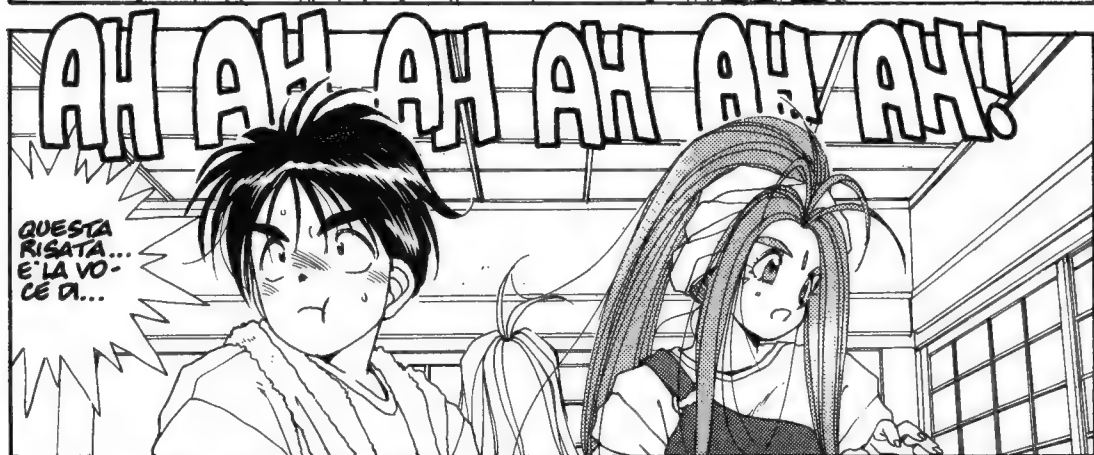
FLIP FLIP

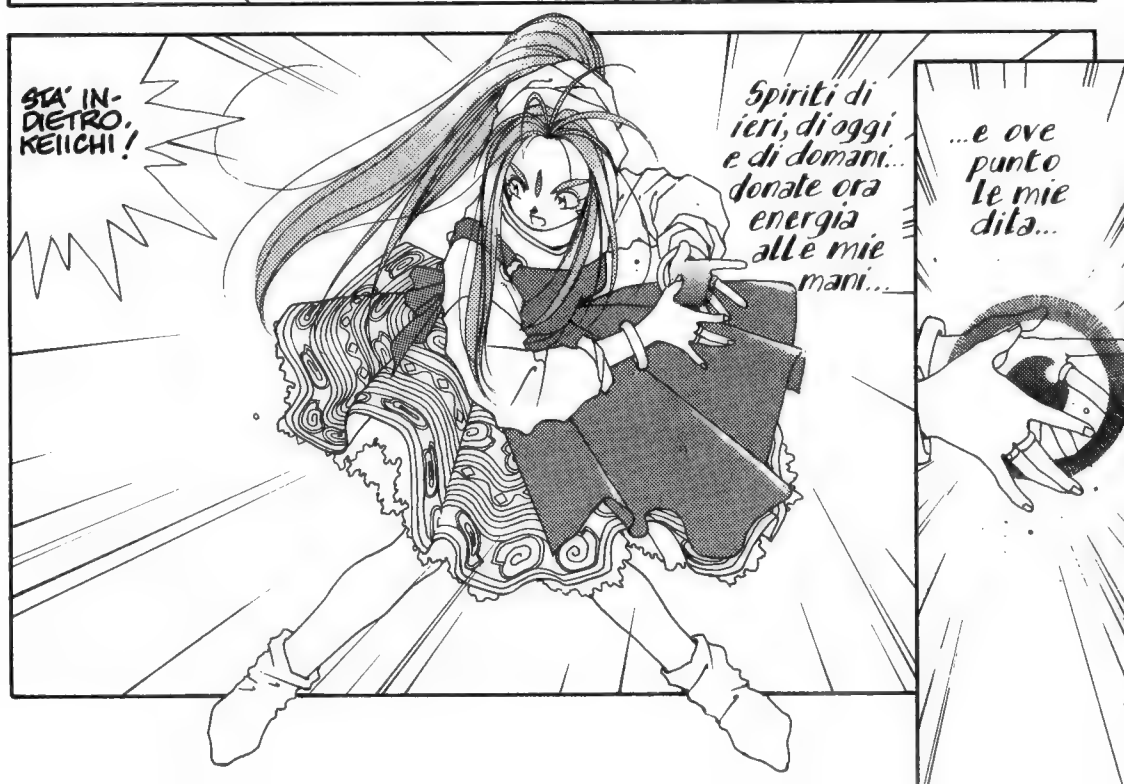
SHA

POLIPENTACOLO AMPLIFICAFORZE! AZIONE!

CO-COME?
E...È PER ME?

NON SAPEVO ANCORA CHE A SAN VALENTINO SI REGALANO CUORI DI CIOCCOLATO!
SCUSAMI PER L'ANNO SCORSO, KEIICHI...

PERCHÈ CI AVRAI INFILATO DI CERTO QUALCHE SCHIFEZZA!
EHI, COGNATINO! PERCHÈ NON MANGI ANCHE IL MIO?

GRAZIE MILLE! SEMBRA DELIZIOSO!
VALENTINE
PREFERISCO DEDICARMI A QUELLO DI BELLDANDY!

BAH! STAVO PER FARCELA...
CHOMP
AH AH AH AH AH AH!
QUESTA RISATA... È LA VOCE DI...

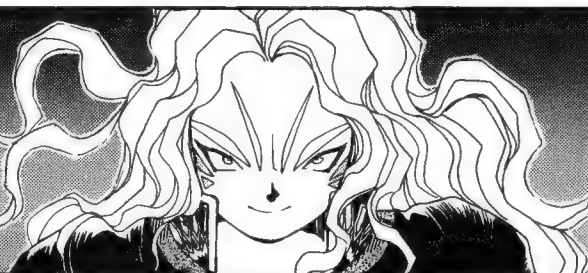
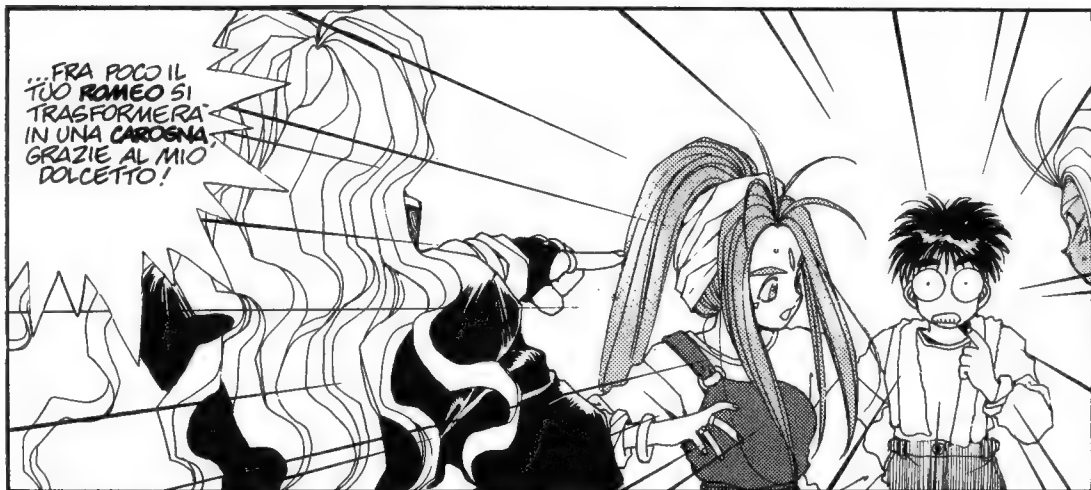
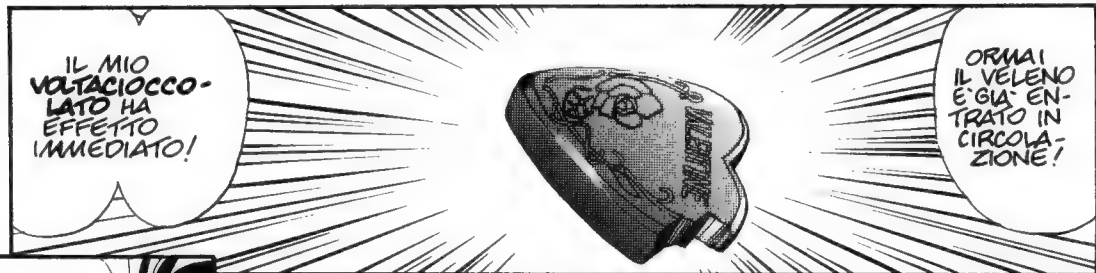
TI E' PIACIUTO IL MIO DOLCE DI SAN VALENTINO, TONTO?
COME SEI ENTRATA? QUESTA CASA E' PROTETTA DA DECINE DI PORTAFORTUNA!
STA' INDIETRO, KEIICHI!
Spiriti di ieri, di oggi e di domani... donate ora energia alle mie mani...
...e ove punto le mie dita...

...che la tenebra sia colpita!

BOOM

EH EH EH! OTTIMA MIRA, BELLY, MA **NON BASTA**!

COS...?!?

ALLORA... C'E' UNA SOLA SOLUZIONE...

PAT

TI SUCCHIERO' IL VELENO DALLA BOCCA CON IL BACIO DELLA SALVEZZA...

RIPENSANDOCI BENE L'EFFETTO DOVREBBE ESSERSI GIÀ MANIFESTATO!
MA STAI BENE DAVVERO?
MAI STATO MEGLIO... PIÙ O MENO...

EHI! CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTA STORIA ?!?

!!

OOOOOOOOOOOOHHH...

COSA VI PRENDE, MOLLUSCHI?
SPIEGAZIONE: I DEMONI SI SONO PAPPATI IL CIOCCOLATO DI URD CHE MARLLER HA SBRICIOLATO, CREDENDO CHE FOSSE QUELLO DI BELLDANDY!
ADESSO IL MEZZO CHILO DI GERMOGLI DELL'AMORE LI HA FATTI IMPAZZIRE! E ORA RICORDANO SOLO UNA COSA...

NO!

EHI, DICO!

VOLETE PIANTARLA?!

...RICORDANO UNICAMENTE L'ORDINE DI MARLLER... L'ORDINE DI PRENDERE IL CUORE DI CIOCCOLATO!

AAH!

LEVATEMI DI DOSSO QUEI TENTACOLI VISCIDI, MAIALI!

TUMP
!!

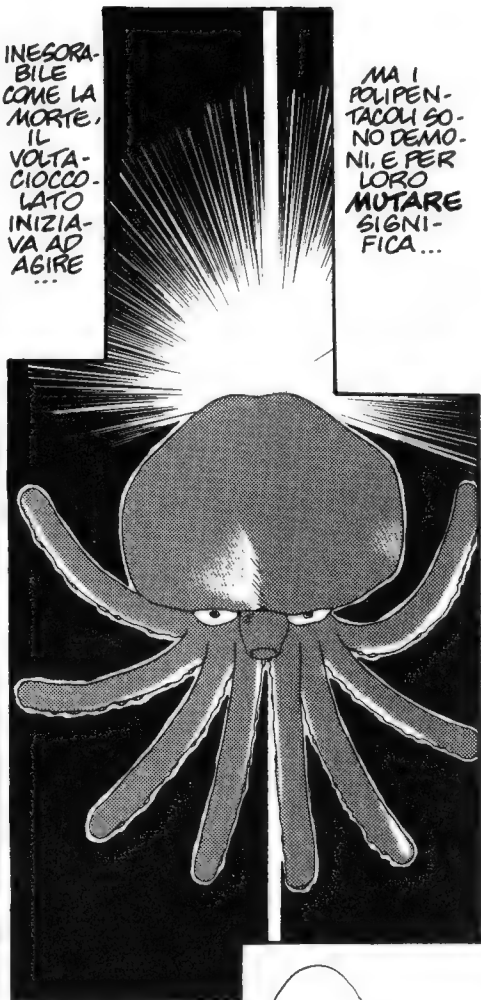
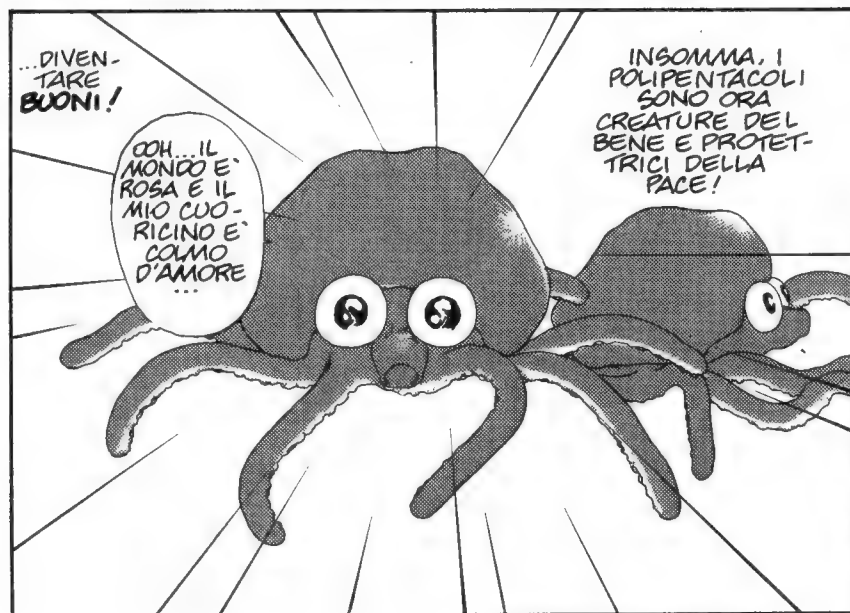
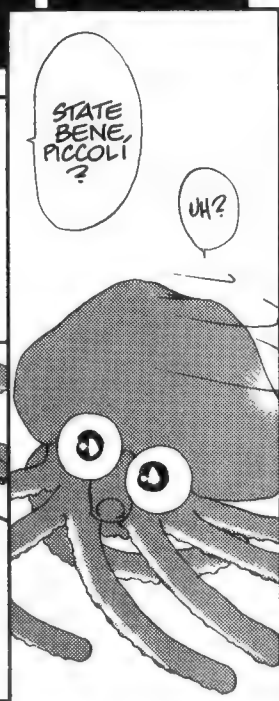
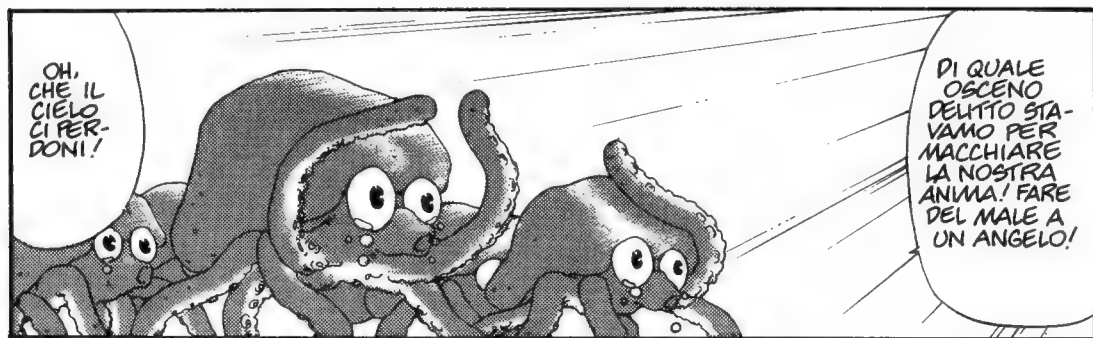
NON HO PAROLE...

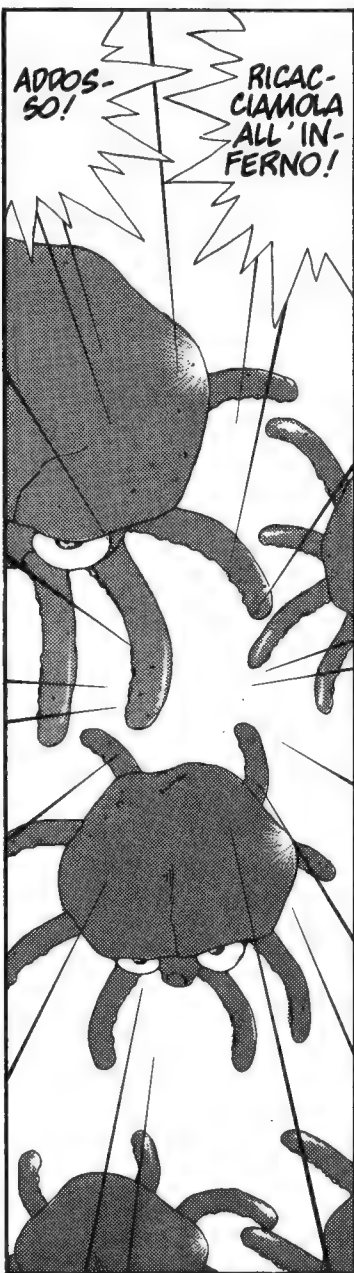
GNAM CRUNCH
ALEÈ!
MUNCH
CHOMP
BBONO!

HAI AVVELENATO IL CIOCCOLATO PREVEDENDO IN ANTICIPO LA MIA MOSSA...
E QUESTO SAREBBE UN COMPORTAMENTO DA DEA?!

COSA VORRESTI DIRE?!
SEI STATA TU A PROGETTARE QUESTO PIANO DIABOLICO!

EHI! GUARDATE QUEI COSI!!

UGH!
YARGH!!
NON E' POSSIBILE!
ALLORA... QUESTO ERA IL VOLTACIOCCOLATO! E LORO... LORO...
INESORABILE COME LA MORTE, IL VOLTACIOCCOLATO INIZIAVA AD AGIRE...
MA I POLIPENTACOLI SONO DEMONI, E PER LORO MUTARE SIGNIFICA...
...DIVENTARE BUONI!
OOH... IL MONDO E' ROSA E IL MIO CUORICINO E' COLMO D'AMORE...
INSOMMA, I POLIPENTACOLI SONO ORA CREATURE DEL BENE E PROTETTRICI DELLA PACE!
STATE BENE, PICCOLI?
UH?

CHE VISIONE PARADI-SIACA!
OH, MIA DEA!

OH, CHE IL CIELO CI PERDONI!
DI QUALE OSCENO DELITTO STAVAMO PER MACCHIARE LA NOSTRA ANIMA! FARE DEL MALE A UN ANGELO!

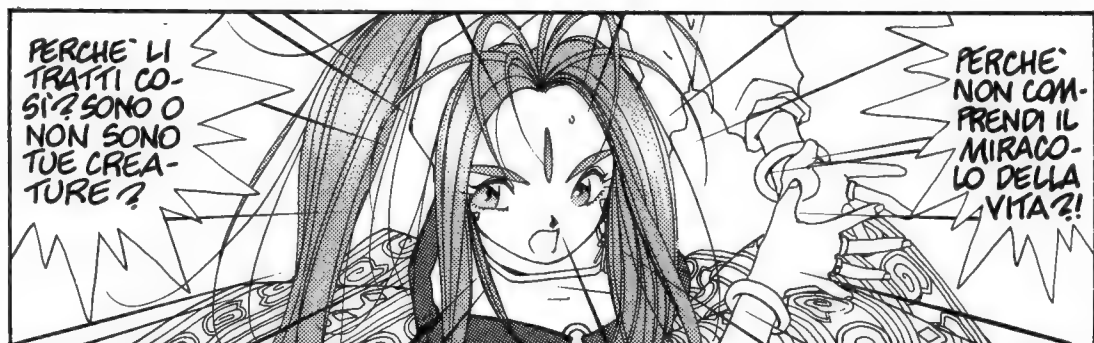
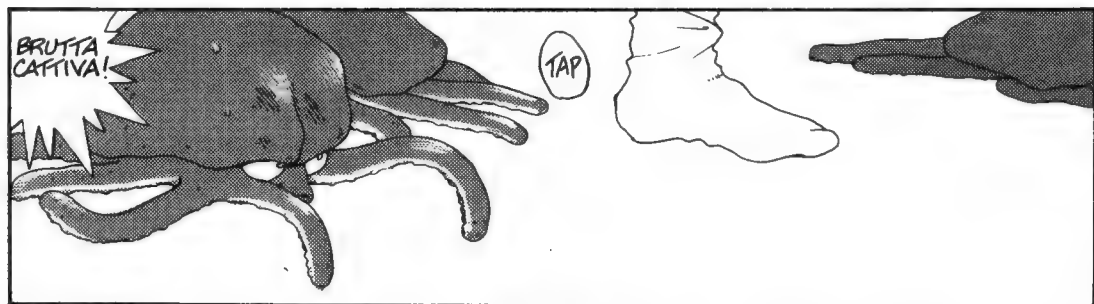
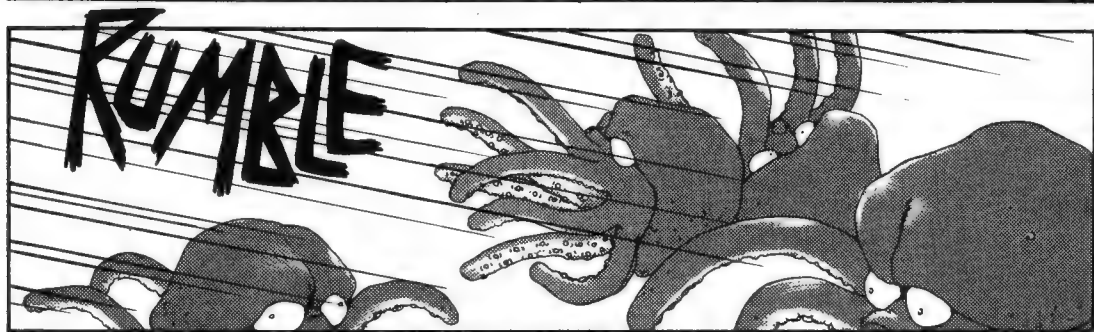
È COLPA DI QUELLA MEGERA!
CI HA RESI DEMONI MALVAGI!
È UN DEMONE! GUARDATELA!

ADDOSSO!
RICACCIAMOLA ALL'INFERNO!

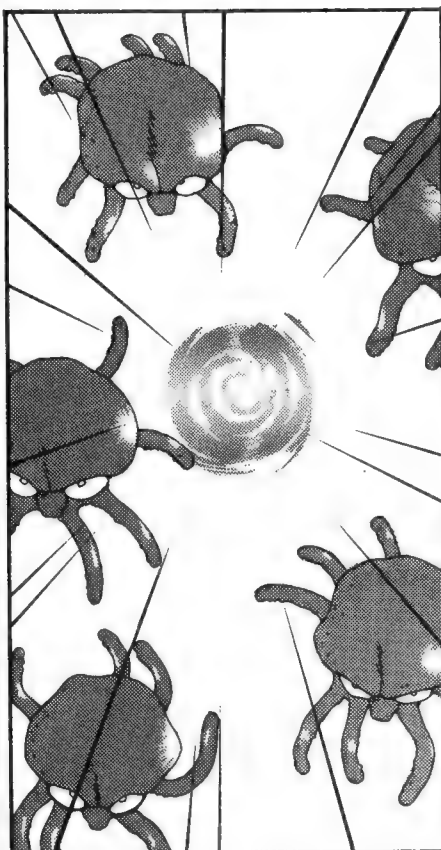
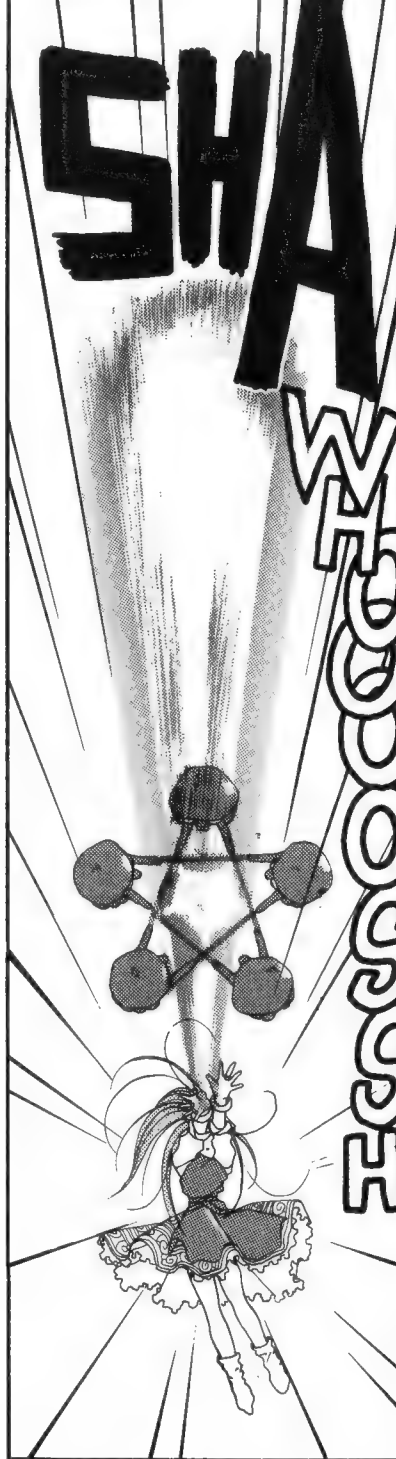
VISCIDI TRADITORI!
COME OSATE RIBELLARVI...

...A COLEI CHE VI HA CREATO?!

RUMBLE

TAP
BRUTTA CATTIVA!

PERCHE' NON COMPRENDI IL MIRACOLO DELLA VITA?!
PERCHE' LI TRATTI COSÌ? SONO O NON SONO TUE CREATURE?

AH AH AH! E' INUTI-LE CHE TI SFORZI, COCCA!
ANCHE SENZA IL POLIPENTACOLO AMPLIFICA-FORZE...
...I TUOI GLOBI DI LUCE NON MI...
COS...?!

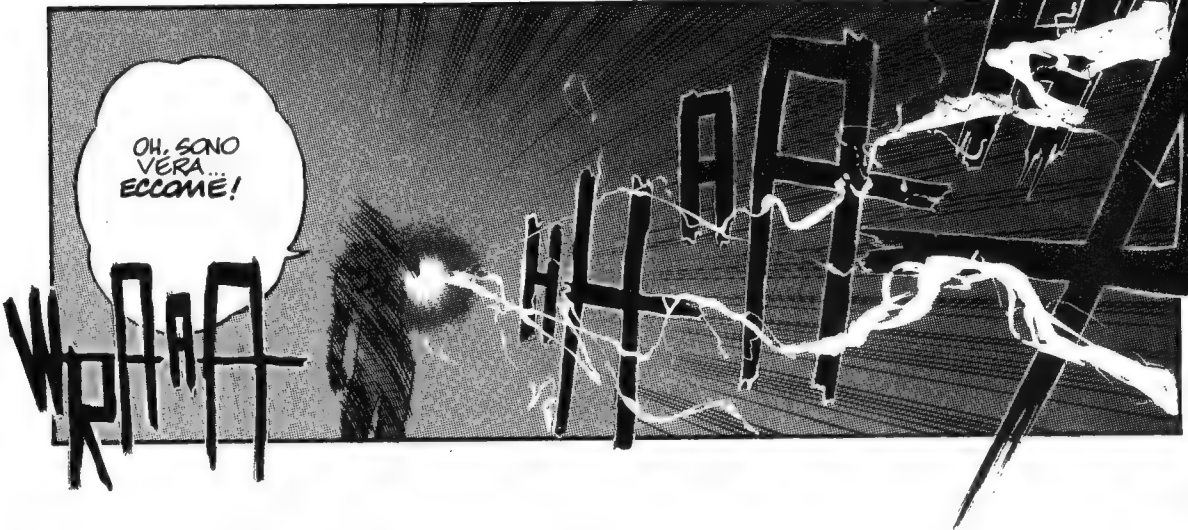
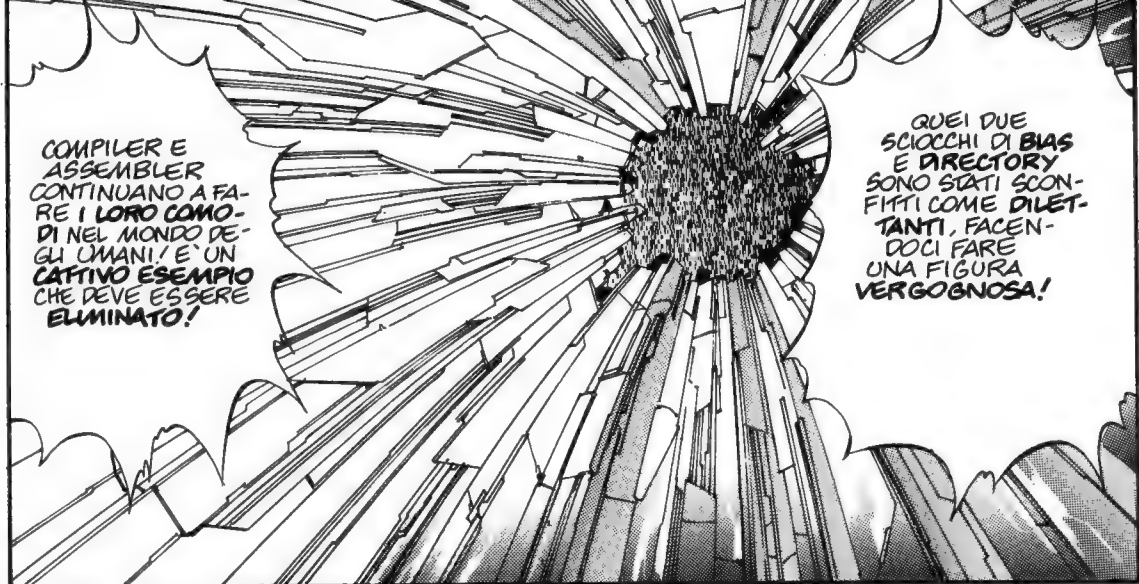
SHA
WHOOOOOSH

PENTACOLO AMPLIFICA-LUCE!

NO! QUESTO È ASSURDO!

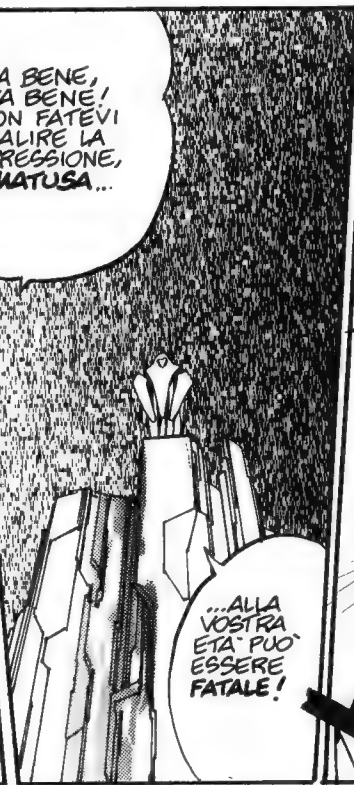
ARGH!

FINE DELL'EPISODIO

MENU.20
ボム アンド アタック
『BOMB & ATTACK』

INTER-
PRETER!
CHI...?
AAH! NON È POSSIBILE!
TU SEI... SEI...
HO SAPUTO CHE CONCEDI SPESSO AIUTI A QUELLA COMPILER...
MOLTO MALE...
NON...NON POSSO CREDERCI...
TU NON SEI VERA... COME... COME...
OH, SONO VERA... ECCOME!
WRAAA
HHAAAA

AAAH!
SHAA
CHE ESAGERATA... STRILLARE TANTO PERCHÉ LE HO FATTO PERDERE I SENSI...
IN REALTÀ, INTERPRETER, TU E MOLTI ALTRI DOVRESTE RINGRAZIARMI...
QUELLA COMPILER VI HA **INGANNATO** FINO A OGGI!
EH EH EH!
EH EH EH EH AH AH AH AH AH!
UAH AH AH AH AH AAH

COMPILER E ASSEMBLER CONTINUANO A FARE I LORO COMODI NEL MONDO DEGLI UMANI! E' UN CATTIVO ESEMPIO CHE DEVE ESSERE ELIMINATO!
QUEI DUE SCIOCCHI DI BIAS E DIRECTORY SONO STATI SCONFITTI COME DILETTANTI, FACENDOCI FARE UNA FIGURA VERGOGNOSA!

POSSIBILE CHE NESSUNO ABBIA VOGLIA DI AFFRONTARLE?
PERCHE' NON CI ANDATE VOI?

COS..?! COME TI PERMETTI?!?
RIVOLGITI CON PIU' RISPETTO AI MEMBRI DEL CONSIGLIO, O ALTRIMENTI...
VA BENE, VA BENE! NON FATEVI SALIRE LA PRESSIONE, MATUSA...
...ALLA VOSTRA ETA' PUO' ESSERE FATALE!
ME NE OCCUPERO' IO... DEBUG, AL VOSTRO SERVIZIO!

ECCELLENTE! VAI, DEBUG, E COMPI LA TUA MISSIONE!
ALÈ
HOP
HOP
ALÈ
HOP
ALÈ
E NON TORNARE FINCHÈ NON LE AVRAI CANCELLATE DALLA REALTÀ!
MI SONO OFFERTO VOLONTARIO, NO? SONO IO A DECIDERE COSA FARE!
PIANTATELA DI DARE ORDINI IDIOTI!
FINO AL GIORNO IN CUI LA FIAMMA DELLA VITA ARDERÀ IN ME, IO VIVRÒ LIBERO SOTTO LA MIA BANDIERA!
ALLA PROSSIMA!
ZUM ZUM
BAH... CHE TIPO... MI RICORDA QUALCUNO!
UH?
DECANO...
HO CATTURATO INTERPRETER... LA TRADITRICE!
THUD
UHNN
GRAZIE!
NON C'È DI CHE...
MMH...

NATALE?

MMH... COME DIRE... È UNA SPECIE DI **COMPLEANNO** ...UNA RICORRENZA CONOSCIUTA IN TUTTO IL MONDO...

...ANCHE SE ORMAI NON È ALTRO CHE UNA FESTA **COMMERCIALE** COME TANTE ALTRE...

E COSA SAREBBE?

LA GENTE SI SCAMBIA REGALI, S'INGOZZA DI DOLCI, FA FINTA DI ESSERE PIÙ BUONA E ASPETTA L'ARRIVO DI BABBO NATALE...

AH... SÌ?

CREDO... DI NON CAPIRE...

SBANG

BUON NATALE!

UH?

MA SEI SCEMO, NACHI? CI HAI FATTO PRENDERE UN COLPO!

E DAI, TOSHI! È NATALE, IL GIORNO PIÙ BELLO DELL'ANNO! FA' FESTA ANCHE TU!
ALÈ ALÈ ALÈ
AHAHAH

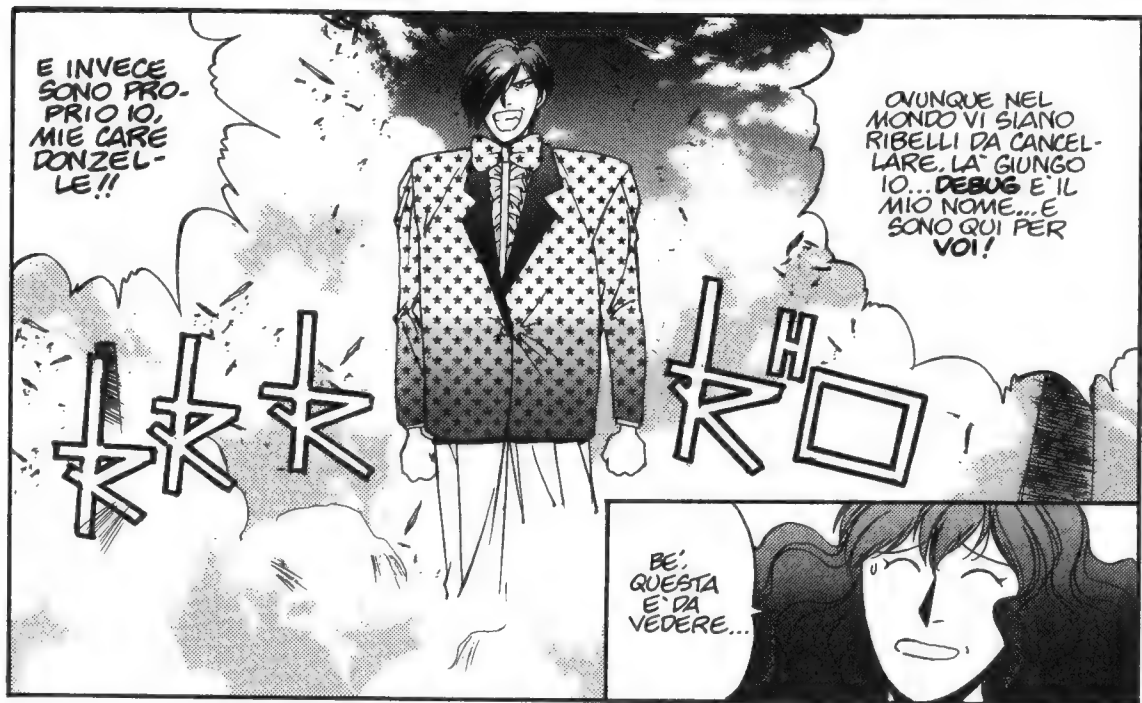
MA TU... FAI FESTA TUTTO L'ANNO!
GIÀ!

BUON NATAL NEVER!
WOMPH

CO... COSA DIAVOLO SUCCEDE, ADESSO!?
TOH! BABBO NATALE!
AH, È QUELLO?

SONO QUI PER COMPILER!!
PORTATEMI SUBITO QUELLA DONNA!

U-U-UN DE-DEMONE?!?
OH, SANTO CIELO! MAI UN ATTIMO DI PACE!
EHI, COMPILER! C'È UN ALTRO DEI TUOI **STRANI** AMICI!
FIIUUUUUU
VERAMENTE...
IO... QUELLA VOCE... LA CONOSCO...

CHI È CHE ROMPE ?!
HIC! SE NON MI LASCI BERE IN PACE, IO TI ROVINO!
AH, SÌ ? E ALLORA IO TIRO ACQUA!
AH AH! NON HAI CAPITO! NON HA DETTO "TIRO VINO"! HA DETTO...
NO!
EH EH...
SPLASH
BOOOM
AAAH!
BRAKATATHUMP

E INVECE SONO PROPRIO IO, MIE CARE DONZELLE!!

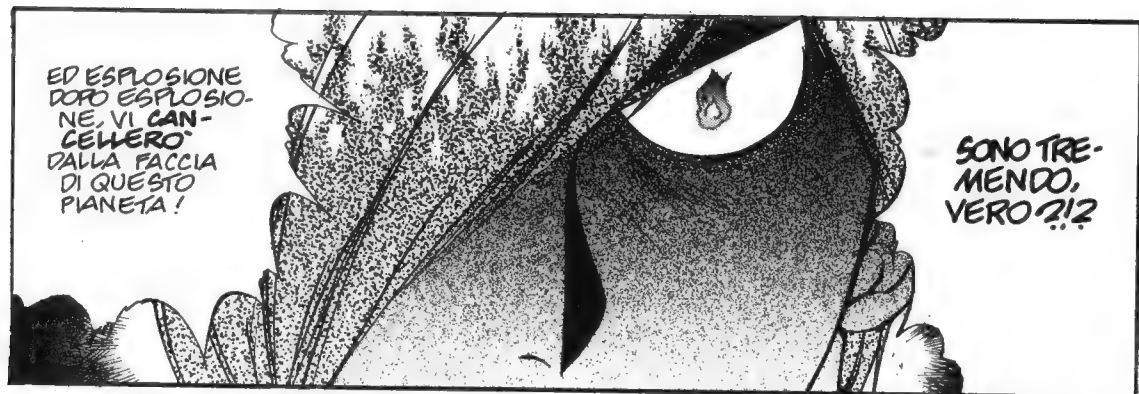
OVUNQUE NEL MONDO VI SIANO RIBELLI DA CANCELLARE, LÀ GIUNGO IO... **DEBUG** È IL MIO NOME... E SONO QUI PER **VOI**!

RRRRHO

BE', QUESTA È DA VEDERE...

AAAH!
ARGH!

BOING
MACCHEDDIAVOLOESUCCESSO?!?
NON DEVI **PRENDERE SUL SERIO** LE BATTUTE DI DEBUG, TOSHI!

MA CHE...?!
SE RISPONDI **SERIAMENTE** ALLE SUE BATTUTE, LO SPAZIO INTORNO PERDERÀ IL SUO EQUILIBRIO ED ESPLODERÀ! È **QUESTO** IL SUO POTERE! HA DISTRUTTO **INTERI MONDI**, COSÌ!

ED ESPLOSIONE DOPO ESPLOSIONE, VI CANCELLERÒ DALLA FACCIA DI QUESTO PIANETA!
SONO TREMENDO, VERO?!?
NO, SEI SOLO UN ESALTATO!
COSA?! CHI...?
CO... COMPILER!
CI SONO COSE PIÙ DISTRUTTIVE DELLE TUE STUPIDE BATTUTE!
NON... NON È POSSIBILE! COSA SONO?
I GIOCHI DI PAROLE!!
PER CUI È INUTILE CHE DISSOTTERRI L'ASCIA DI GUERRA, BRUTTO IDIOTA!
CO-CO-COME SAREBBE A DIRE...?

SAREBBE A DIRE... LASCIA L'ASCIA...
...E ACCETTA L'ACCETTA!!

MA CHE...
QUESTA È...

SBOOM

OH...UGH... COUGH COUGH... NNH...

BELLA BATTUTA, COMPILER...

SEI UNA **DEGNA** AVVERSARIA...

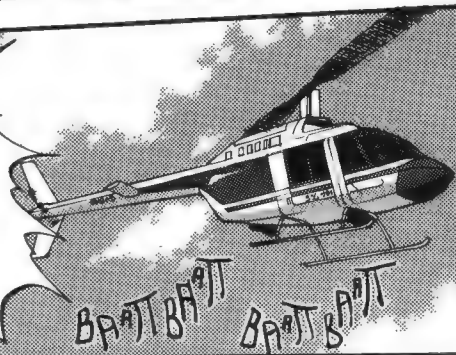
TU DICI, COCCO?

MA ANCH'IO HO UNA TECNICA SEGRETA...

CO-COME?

E' IL VIAGGIO PANORAMICO DI UNA SUPPOSTA!
MA...
...CHE SCHIFO DI BATTU...

BOOM
ARGHH!

IL SOLITO QUARTIERE DI NERIMA E' SCOSSO DA QUALCHE MINUTO DA VIOLENTE ESPLOSIONI!

L'ORIGINE DI QUESTO AVVENIMENTO E' MOMENTANEAMENTE INSPIEGABILE, DATO CHE NESSUN METANODOTTO SEMBRA ESSERE SALTATO...
BRATT BRATT BRATT BRATT

ECCO UN'ALTRA ESPLOSIONE! PROVIENE DA SAKURADAI!
CI CHIEDIAMO TUTTI CHE FINE FARA' IL DISTRETTO DI NERIMA!
BOOM

IL CULTURISMO SERVE A GONFIARE I MUSCOLI, BRUTTO IDIOTA!
...MENTRE LE POMPE FUNEBRI SERVONO A GONFIARE I MORTI!
SBOOM
TRANNE I CARROZZIERI, PERÒ, PERCHE' QUANDO MUOIONO...
...CHIEDONO SEMPRE DI ESSERE CROMATI!
SBOOM
...E LO CHIEDONO CON TONO...
...AUTORITARIO!
BOMB

E`MAI POSSIBILE CHE **OGNI MESE** LA NOSTRA CASA DEBBA ESSERE DISTRUTTA?! QUANTE VOLTE DOVREMO RICO-STRUIRLA?!
OH, SANTO CIELO!
DOBBIAMO FARE QUALCO-SA PER FERMA-RE QUEI DUE, NACHI!
CHE TI PRENDE, TOSHI?
TEMO CHE SIA IMPOSSI-BILE!
PERCHÈ?!
E`NECE-SARIA LA BATTUTA FINALE!
SONO COINVOLTI IN UNA GIRANDOLA DI BATTUTE CRETI-NE... E COME SI SA, UNA TIRA L'ALTRA...
BLINK
?
LA BATTUTA FINALE?

NON AVRÒ PIETÀ, COMPILER! IN QUESTA SFIDA NON CI SARÀ UN PAREGGIO!!
SONO D'ACCORDO, FESSO! ALL'ULTIMO SANGUE!
E QUANDO NE VERSERAI L'ULTIMA GOCCIA, LA SENTIRAI DIRE...
..."OGGI NON SONO IN VENA!"
SBOOM
TI FARÒ PIANGERE A DIROTTO... ANZI, DI PIÙ! A DIRNOVE!
ORA BASTA FARE LA CAPRICCIOSA!
...PERCHÉ NON PROVI UN PO' CON LA QUATTRO STAGIONI?
COSÌ LA PIANTIAMO CON LA SOLITA PIZZA!

DI' UN PO', COMPILER... LO SAI PERCHÈ ALLE DIECI DI SERA GLI AUSTRALI NON CI VEDONO?!
CERTO! PERCHÈ SIAMO TROPPO LONTANI!
PREFERIREI FINIRE IN GALERA, PIUTTOSTO CHE SENTIRE UN'ALTRA TUA BATTUTA...
PANT
PANT
PANT
IN QUEL CASO... PENSO INVECE CHE ME NE SARESTI GRATA!
PANT

VEDIAMO SE TI INTENDI DI **ITTICA**... ESISTE UNA RAZZA DI PESCI IN CUI OGNI INDIVIDUO È UGUALE ALL'ALTRO...

CORAGGIO, COMPILER... DIMMI CHE PESCI SONO...

COSA... STAI CERCANDO DI FARE?

PANT

FACILE! **I DENTICI!**

PANT

UGH... DANNAZIONE... CI STIAMO MASSACRANDO A VICENDA... COMPILER... **TI RITIRI, TU?**

PANT

PANT

NO... **TARATA-RATÀ!**

HEH!

OH... CAVOLO!

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
SPECIALE VIDEOGIOCHI
KEN ISHIKAWA
FATAL FURY
MASAOMI
STREET FIGHTER II
27

© Kuru:mada/Shueisha/Toei Animation

Nuovo capitolo di avventure per i Santi di Athena, che questa volta si trovano a misurarsi addirittura con il Dio Apollo. Tutto questo accade nel film **I Cavalieri dello Zodiaco - La leggenda dei guerrieri scarlatti** (*Saint Seiya Shinku no Shonen Densetsu*, M Video nr. 12, 80', L. 39.900), presente ormai da qualche tempo nelle nostrane librerie e videoteche, e prodotto in Giappone nel 1988, lo stesso anno del precedente *L'Ardente scontro degli Dei* (vedi **Kappa Magazine** nr.22). Come per gli altri lungometraggi della serie, il livello qualitativo dell'opera è molto alto, grazie anche al contributo di esperti 'addetti ai lavori' come Shingo Araki e Michi Himeno ai quali, anche in questo caso, viene affidato il character design dei protagonisti. La storia si basa, come sempre, sul salvataggio di Athena da parte dei suoi cavalieri, e si colloca idealmente dopo la sconfitta dei guerrieri di Odino: anzi, in questo film, grazie ad Apollo, vengono resuscitati alcuni Gold Saint sconfitti da Seiya & C. durante la scalata dei Bronze Saint al Grande Tempio. Ma non vi dirò di più, perchè quel poco di trama che c'è conviene gustarsela 'in diretta'. Degno di nota è il doppiaggio, eseguito dagli stessi che hanno curato la serie TV e i precedenti film della stessa ditta. Bravi, un ottimo lavoro di recitazione e di adattamento dei dialoghi! Unica pecca, e non mi stancherò mai di ripeterlo, è lo snaturamento dei nomi dei personaggi che si riscontra in tutte le produzioni video e cartacee dedicate a questa serie.

Sempre da un paio di mesi è presente in commercio anche un altro famoso titolo : **Gall Force - Eternal Story** (*Gall Force - Eternal Story*, Yamato Video nr. 24, 86', L. 39.900). Prodotto in Giappone nel 1986, è primo film di una trilogia che può essere seguita autonomamente, cioè senza l'obbligo di acquistarli tutti per conoscere la conclusione delle vicende. Dedicato al mercato dell'home video, e quindi più penalizzato rispetto a un film per il grande schermo, **Gall Force** si difende tutto sommato abbastanza bene, grazie anche alla caratterizzazione di Kenichi Sonoda, al character design, forse ancora alle prime armi ma già abile come nelle produzioni più recenti. La storia è abbastanza fuori dalla norma e tutto sommato poco chiara. Molti sono gli interrogativi che rimangono in sospeso: primo fra tutti *chi* e *cosa* sono le Solnoidi? E i Paranoidi? Nell'OAV troviamo i due eserciti (uno indubbiamente femminile e l'altro forse maschile) gli uni opposti agli altri. Le due razze, stanche di combattersi, vogliono entrambe la pace e per loro l'unica soluzione - beata ingenuità - è quella di unire i geni di Solnoidi e Paranoidi in una nuova razza pacifica. Ecco nascere così un altro interrogativo: ma come fanno? Si può supporre che tutte e due le specie procreino per clonazione, visto che entrambe le razze sono monosessuate, ma far nascere un nuovo individuo incrociando una razza di belle fanciulle con una di mostruosi biomeccanismi è alquanto grottesco. Forse ogni domanda troverebbe una risposta leggendo il fumetto originale disegnato da Hideki Kakinuma. Prima di lasciarvi vorrei segnalare due citazioni all'interno del video: la prima riguarda il fortunato film *Alien* è presente nella prima parte della storia, quando le ragazze cercano il mostro gelatinoso all'interno dell'astronave in avaria; la seconda, invece, nel pianeta Chaos durante una fuga tra i boschi, che assomiglia molto all'inseguimento in 'moto' del film *Il ritorno dello Jedi* della serie *Guerre Stellari*.

Barbara Rossi

© Movie/Sony Video Software/International Corporation

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

• STREET FIGHTER • • FATAL FURY •

INSERT COINS

• MADE IN JAPAN •

di **Andrea Baricordi**

C'erano una volta i fumetti.

Quasi contemporaneamente vennero i fratelli Lumière, e così ci fu anche il cinema. Nello spazio di neanche un secolo, questi due mezzi di comunicazione si sono incontrati, scontrati, fusi e contaminati tante di quelle volte che ormai è facile perderne il conto. Ormai è diventata una regola fissa da rispettare: se un fumetto ha successo, bisogna trasformarlo in pellicola; se un film ha successo, bisogna stamparlo anche su carta. Solo negli ultimi anni abbiamo assistito a un incredibile sviluppo di questo discorso, soprattutto dopo il *Batman* di Tim Burton, che ha un po' rinfrescato le idee a produttori ed editori sul concetto di trasposizione. La cosa incredibile è che un'operazione del genere si riflette spesso anche su se stessa, nel senso che il film tratto dal fumetto, spesso torna a essere un fumetto, per non scontentare coloro che conoscono solo la versione cinematografica. E questo accade praticamente ogni volta che il punto di partenza è un fumetto: ripescando il caso di *Batman* (senza contare il notissimo telefilm semi-umoristico degli anni '60 e la relativa serie di cartoni animati), da opera cartacea si è passati a un film, il quale poi è stato nuovamente ridotto a fumetti. La stessa cosa dicasi per personaggi come *Dick Tracy* o *La Famiglia Addams*. Poi, può accadere anche l'inverso (in realtà è esattamente la stessa cosa, con l'unica differenza che si salta la prima tappa della trafila), e cioè che di un film o una serie televisiva vengano realizzate direttamente le rispettive versioni a fumetti, come nel caso di *Guerre Stellari*, *Star Trek* o *Jurassic Park*. Oppure può addirittura accadere che un singolo film generi un'intera serie di fumetti, i cui eventi si ispirano all'opera originale, fornendole un ideale seguito, come è accaduto nel caso di *Aliens*, *Predator* e *Terminator*.

TUTTO FA BRODO

Insomma, tutto questo per dire che un grado di parentela piuttosto stretto lega cinema (dove per cinema s'intende anche la produzione animata e televisiva) e fumetto, cosa che non avviene con il merchandising. Almeno fino a questo momento, e vediamo subito il perché. Ricordandoci comunque che tutto fa parte solitamente di una grossa operazione commerciale: la più evidente è quella legata ai giocattoli e all'oggettistica. Tanto per tornare a parlare di *Batman*, esiste una quantità incredibile di materiale per cartolerie e giocattolerie, che ha invaso i negozi a più ondate, almeno una per ogni apparizione dell'Uomo Pipistrello al di fuori dei suoi albi. Nel caso specifico dell'ultima serie animata di *Batman*, abbiamo addirittura visto decine di versioni dello stesso personaggio (Batman paracadutista, Batman sub, Batman spaziale, Batman sciatore e così via) per la dannazione dei genitori, ormai costretti a coprire gli occhi ai figli a ogni passaggio davanti alle colorate vetrine che espongono questo genere di mercanzia. E' accaduto lo stesso anche per *Jurassic Park*, e probabilmente il 'povero' Michael Crichton si aspettava di tutto, tranne di vedere i personaggi del suo libro di fanta-biologia trasformati in pupazzetti snodati, urlanti e con lo scheletro estraibile (e la cosa che fa innervosire di più è che sono stati realizzati *veramente* bene!), ma ricordiamoci anche che non è un modo di agire nato negli ultimi anni. Film come

La cover del libretto d'istruzioni di **Garoo Densetsu 2** © SNK 1992

Illustrazione per ***Garoo Densetsu Special Edition****, e locandine dei lungometraggi di* ***Garoo Densetsu*** *e* ***Street Fighter II*** *© SNK/Fuji TV © Capcom*

Guerre Stellari (e qui parliamo già di una ventina di anni fa) hanno generato centinaia di giocattoli, pupazzi, magliette e chi più ne ha più ne metta. E qui è meglio fermarsi, altrimenti potremmo trovare casi ancora più (inaspettatamente) eclatanti negli anni Sessanta e Cinquanta.

Il primo OAV di ***Battle Fighters Garoo Densetsu*** *© SNK/Fuji TV-NAS*

ALLA RICERCA DI IDEE

Lungo cappello iniziale per arrivare finalmente al nocciolo della questione, ovvero l'inserimento di un elemento nuovo all'interno di questa lunga catena produttiva: il videogioco. Nato come mezzo di divertimento che nulla aveva a che fare con i mezzi di comunicazione di massa, si è inserito prepotentemente fra i generi commerciabili - fino a pochi anni fa i videogame erano esclusiva delle sale giochi e di alcuni bar - grazie alle console casalinghe, che permettono agli appassionati del genere di avere in salotto, nello spazio di pochi centimetri, il più fornito centro-divertimenti che si possa desiderare. La disponibilità di decine di nuovi titoli ogni mese (sia nelle sale giochi che in cartuccia per console) non è in grado di esaurire la fame di novità dei giocatori, e così i creativi hanno trovato nel cinema, nei fumetti e nei cartoni animati ottimi spunti. Il mercato dei giochi casalinghi è estremamente più attento a questo tipo di discorso, e infatti i produttori sanno bene che un appassionato, in questo caso di fumetti e cartoni animati, non esiterà a spendere dalle cinquanta alle duecentomila lire per acquistare un videogioco avente come protagonista il suo personaggio preferito: per questo motivo lasciamo in disparte console e cartucce, e dedichiamoci ai cosiddetti 'baracchini', discendenti diretti del *flipper* e per questo utilizzati anche dal giocatore occasionale, e non solo dal super appassionato.

EVOLUZIONI

Tutto è iniziato negli anni Settanta, con un paio di giochi in video piuttosto semplici, ma all'epoca discretamente innovativi: si trattava di **Pong** (una versione stilizzatissima del ping-pong) e dopo pochissimo tempo di **Break the wall** (il cui gioco consisteva nel far sparire un muro colpendone i mattoni per mezzo di una paletta e di una pallina rimbalzante). E fin

qui, nulla di strano. Il gioco che fece però accantonare il buon vecchio flipper in un angolo fu lo storico **Space Invaders**, anche perché la similitudine con esso era completamente sparita: non c'erano più palline da far rimbalzare a destra e a manca, ma era necessario pilotare un piccolo cannoncino per sgominare armate di alieni in marcia verso la Terra. Da quel momento il videogioco diventò prevalentemente di questo tipo, e dato che tutti tendevano ormai ad assomigliarsi, qualcuno, pensò bene di ricoprire lo schermo con mascherine colorate trasparenti, in modo da ravvivare un po' lo spettrale bianco e nero. La staticità dei vari elementi iniziò comunque ad annoiare, e così l'inserimento del colore vero e proprio permise ad astronavi, alieni e sfondo (fino a quel momento rigorosamente nero) di muoversi per tutto lo schermo senza confondersi gli uni con gli altri. La manopola che permetteva il movimento in due sole direzioni (di solito destra-sinistra) lasciò il posto al più pratico joystick, una comoda levetta con cui si potevano spostare navicelle, carri armati eccetera in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Successivamente i giocatori poterono spaziare anche oltre i limiti imposti dallo schermo, e nacquero così i videogiochi a scorrimento, che permettevano di 'proseguire', mantenendo i personaggi più o meno al centro, lasciando che fosse lo sfondo - appunto - a scorrere dietro di essi. Parallelamente nacquero i giochi a labirinto, e il più celebre di tutti fu proprio **Pacman**, la pallina divora-punti perennemente inseguita da variopinti fantasmini, seguito a ruota da **Nibbler**, curiosa variante di questo genere in quanto il nemico del giocatore era... se stesso (più punti ingoiava il personaggio - un bruco - più si allungava, e meno spazio aveva per muoversi nel video). Fu poi la volta del gioco a piattaforme. Il più celebre gioco di questa generazione fu **Donkey Kong**, una versione umoristica di King Kong in cui un omino baffuto di nome Mario (ed è la nascita di una leggenda) doveva scalare un'impalcatura di metallo per raggiungere la sua bella e salvarla dal malefico gorilla. Uno dei più grossi meriti del gioco a piattaforme e a scorrimento - che spesso si sono incrociati, fondendosi in un unico sistema - è quello di aver introdotto anche la possibilità di far 'saltare' i personaggi, oltre che di farli spostare normalmente. Qualcuno ebbe poi la geniale idea di permettere a due giocatori di collaborare all'interno della medesima partita, semplicemente ponendo sul pannello di controllo un secondo joystick e i relativi pulsanti. **Double Dragon** costituì un po' la somma di tutte queste nuove tendenze e, unitamente al fatto che i protagonisti non erano né buffi ometti, né astronavi, bensì due agguerriti 'guerrieri della strada' pronti a prendere a cazzotti e ginocchiate chiunque: lo si può considerare ormai come il padre della nuova generazione di videogiochi, i cosiddetti 'picchiaduro' o 'beat'em-up'. Ora le uniche armi a disposizione sono le mani e i piedi, e poco alla volta i giocatori richiedono sempre più possibilità di movimento, sempre più combinazioni che permettano mosse speciali, colpi invincibili e così via. Un vecchio - ma tutto sommato geniale - videogioco di karate, diede l'idea di base: qui il personaggio si muoveva unicamente grazie a due leve, che inclinate in diverse direzioni (separatamente o con movimento combinato) erano in grado di produrre una trentina di mosse differenti. E così, per lavorare meglio sulla grafica dei personaggi e sulle possibilità di gioco, iniziarono a nascere i videogiochi in cui si poteva combattere in uno spazio ben limitato (un ideale ring, insomma) e in cui era possibile scegliere inizialmente il personaggio da guidare. I primi furono giochi dedicati al wrestling, ed ebbero un buon successo, ma il colpaccio lo fece la Capcom con **Street Fighter**, correggendo i limiti di un altro videogame uscito in precedenza ma un po' restrittivo: i personaggi, visti di profilo, erano grandi quasi come l'intero schermo e disegnati con una grafica molto vicina a quella dei cartoni animati. Oltre al movimento e ai colpi 'normali' portati con mani e piedi, i giocatori potevano divertirsi a scoprire gli attacchi invincibili provando le infinite combinazioni di movimento del joystick: palle di fuoco, calci volanti a rotazione, pugni iperveloci e prese mortali diventarono così il segreto del successo di questa generazione di giochi. La novità consisteva anche nel fatto che, oltre a combattere contro un personaggio guidato dal computer, due giocatori avevano la possibilità di sfidarsi, scegliendo un personaggio a testa. Ne sono usciti a decine, da allora, e si può dire che - come accadde precedentemente per quelli ad ambientazione spaziale - l'unica novità è costituita dalle ambientazioni e dai personaggi. I più noti in assoluto, anche perché 'padri' di questa nuova generazione, sono proprio **Street Fighter** (con

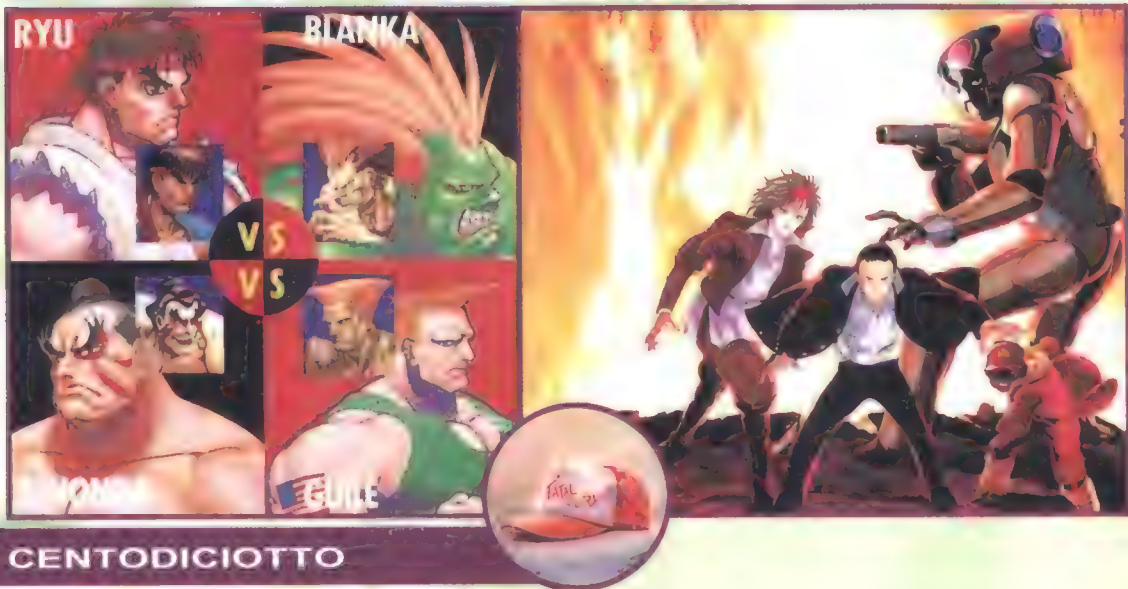
Copertina del primo volume del fumetto di ***Street Fighter II*** *e un paio di illustrazioni realizzate con la tecnica dei cartoni © SNK/Tokuma/Kanzaki*

I PROTAGONISTI DEL FILM DAL VIVO DI STREET FIGHTER!
GUILE - Jean Claude Van Damme
BISON (VEGA) - Raul Julia (Il Gomez de La Famiglia Addams)
CHUN LI - Ming Wa Nen (Joy Luck Club)
SAGAT - Wes Studi (L'ultimo dei Moicani)
RYU - Byron Mann; **KEN** - Damien Chappa; **DHALSIM** - Roshan Seth; **BALROG (BISON)** - Grant Bush; **VEGA (BALROG)** - Richard Jay; **HONDA** - Peter Tulasopo; **DJ** - Miguel Nunez; **T.HAWK** - Gregg Rainwater; **CAMMY** - Kylie Minogue

tanto di sequel, come **Street Fighter II** e **Super Street Fighter II**) e **Garoo Densetsu** (La leggenda del lupo famelico), importato in occidente come **Fatal Fury**, che ha introdotto la curiosa novità del combattimento prospettico (i personaggi possono muoversi su due piani di gioco paralleli). Fin qui abbiamo ambientazioni che variano a seconda del paese di provenienza dello sfidante, ma in **World Heroes (I e II)** si viene proiettati anche indietro nel tempo, in epoche diverse, mentre in **Shogun Warriors** tutto è ambientato nel Giappone antico, e fra i personaggi spicca anche un combattivo kappa dall'alito di ghiaccio. Ripresa questa idea, la SNK produce **Samurai Spirits** (importato in occidente con il titolo **Samurai Showdown**, per chissà quale ragione), introducendo molti più personaggi, una grafica davvero accattivante e la possibilità di usare e perdere le armi. Ma, nonostante tutto, siamo ancora ben lungi dalla fine di questa evoluzione.

DAL FUMETTO (E DAL FILM) AL VIDEOGIOCO

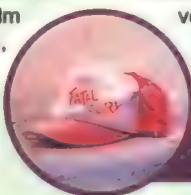
E così il videogioco diventa qualcosa di più. La possibilità di 'interpretare' il personaggio preferito (un veloce Bruce Lee, un muscoloso lottatore di wrestling, una infallibile karateka, un mostro peloso e zannuto, un massiccio sumotori, un misterioso clown e così via) permette ai giocatori di immedesimarsi in un alter ego che risponde a tutti i comandi con particolare velocità. Questo è uno dei punti di forza dei nuovi videogiochi, che hanno la possibilità di coinvolgere i 'ditolesto' abitudinari delle sale giochi, ma come far avvicinare a questo genere di divertimento anche coloro che non se ne interessano? Semplice: si sceglie una serie a fumetti, un cartone animato o un film con un personaggio particolarmente accattivante e lo si infila nel videogioco. Come detto pocanzi, lasciamo perdere il mercato delle console casalinghe perché creato per un pubblico mirato, e addentriamoci in una qualsiasi sala giochi: solo i videogiochi dedicati ai supereroi basterebbero a riempirne una. **The Amazing Spider Man** presenta una lunghissima avventura dell'Uomo Ragno, in cui appaiono tutti i suoi nemici, e in cui il giocatore può scegliere se interpretare il Tessiragnatele, la Gatta Nera, Namor o Occhio di Falco; **The Uncanny X-Men** si ispira al celebre

Super Street Fighter II © Capcom *Street Fighter II © Capcom* *Genma Taisen © Kodogawa Haruiji*

*Altri personaggi di **STREET FIGHTER II**: il karateka americano **Ken**, il lottatore russo **Zangief**, l'esperta di kung fu cinese **Chun Li** e lo yogi indiano **Dhalsim** © Capcom - A destra, il **Terry Bogard** di **Garou Densetsu - The Motion Picture**, il nuovo film di **Fatal Fury** © SNK/Fuji TV*

gruppo mutante nella sua versione animata, con tanto di triplo schermo e la possibilità di giocare contemporaneamente in sei (forse un record, nel mondo dei videogame); **The Avengers** permette di 'giocare ai Vendicatori', **G.I. Joe** promette emozioni a non finire, mentre guardando un po' più indietro nel tempo, e passando alla DC Comics, dopo questa sfilza di titoli Marvel, possiamo scorgere una versione di **Superman** piuttosto piacevole da giocare. Anche fumetti meno noti - almeno in Italia - hanno avuto la loro versione in videogioco, come il filo-dinosauresco **Dinosaurs & Cadillacs** o il fantascientifico (con animaletti antropomorfi come protagonisti) **Bucky O'Hare**; caso a parte per le **Teenage Mutant Ninja Turtles**, che hanno addirittura goduto di due versioni in videogioco. Per quanto riguarda i cartoni animati giapponesi, con molte difficoltà sono apparsi in Italia anche il divertente **Super Deformed Kidoo Senshi Gundam**, con le versioni caricaturizzate del celebre mobile suit, e **Ashita no Joe**, uno dei pochi videogiochi esistenti avente il pugilato come protagonista, ma soprattotto 'interpretato' dall'arcinoto e amatissimo Rocky Joe. Per quanto riguarda i mobile suit, Kidoo Senshi Gundam è apparso anche in versione ufficiale in un beat'em up (alla **Street Fighter**, insomma) tristemente noto per la legnosità di movimento dei vari robot che duellano sullo schermo: un peccato, se pensiamo che le schermate di dimostrazione sono precedute dall'intera sigla della serie televisiva riprodotta al computer... Il cinema ha fornito mille spunti per i videogiochi, a partire da **Star Wars** (uno dei primi a presentare la grafica vettoriale, che puntava all'essenziale ma gettava già le basi della realtà virtuale) e **The Return of the Jedi**. Lo sfortunato film di **Tron** (che ha anticipato i tempi dei film sulla realtà virtuale di almeno dieci anni) non poteva non trovare spazio in sala giochi - trattando di computer e videogame - e così la sua versione 'a gettone' è stata semplice ma intrigante. Spaventosa e terrorizzante come il film stesso è stata la versione a videogioco di **Aliens**, mentre **Robocop** e **Robocop 2** sono stati curiosi per la loro varietà. Per **Terminator II - The Judgement day** sono stati addirittura digitalizzati i cyborg di serie che appaiono nel film, mentre **Jurassic Park** si è meritato nientemeno che una cabina mobile in cui il giocatore deve entrare, per godersi la simulazione (scossoni compresi) di una angosciante fuga in jeep all'interno del parco impazzito.

DAL VIDEOGIOCO AL FUMETTO (E AL FILM)

E fin qui, tutto tranquillo. I videogiochi hanno imparato ad 'assorbire' cinema e fumetto, tanto che anche gli ideatori di videogiochi ne sono stati influenzati, e così - specialmente per quanto riguarda i beat'em-up - i continui scontri con gli avversari celano una trama semplice ma ben impostata; niente di speciale, ovviamente, ma tant'è che questo fattore, unito alla caratterizzazione estremamente precisa dei personaggi, ha sollecitato la materia grigia degli editori, i quali si sono chiesti subito «Se centinaia di persone di ogni età frequentano le sale giochi e fanno la coda pur di utilizzare per qualche minuto **Fatal Fury**, **Street Fighter** e **Samurai Showdown**, perché non dovrebbero essere anche interessati a un fumetto che narri le avventure dei relativi personaggi, ormai noti come stelle del cinema?»

Il ragionamento non fa una piega. Provate a chiedere a un qualunque videogiocatore all'uscita di una sala giochi di dirvi chi è Chun Li, o Terry Bogard, o Gen An. Vi risponderà senza esitazione che sono la lottatrice cinese di **Street Fighter**, il protagonista (sì, protagonista, proprio come se si trattasse di un film) di **Fatal Fury** e l'orco verde di **Samurai Showdown**. Un personaggio noto già a centinaia di persone è una vera e propria assicurazione per un editore, e così accade la cosa che nessuno si aspettava: i produttori di videogiochi si vedono fioccare sulle scrivanie decine di richieste dalle più disparate case editrici, pronte a pagare fior di quattrini pur di accaparrarsi i diritti di riproduzione di quei personaggi. Operazioni

Due sequenze d'azione da ***STREET FIGHTER II - The Movie****: **Ryu** contro **Ken**, e **Ryu** mentre soccombe al terribile **Sagat**. © Capcom*

commerciali di dubbia validità si sono avvicendate su molte riviste per ragazzi, finché un paio di case editrici con i piedi ben piantati in terra e con una lunga storia editoriale alle spalle non hanno deciso di rendere quello che pareva essere un affare facile in qualcosa di estremamente gradevole. Le raccolte di combattimenti a fumetti basate sui personaggi dei videogiochi più famosi chinano la testa quando entrano in campo autori del calibro di Masaomi Kanzaki (che tutti ricordano per *Xenon*), Ken Ishikawa (nientemeno che l'autore della celebre saga dei *Getter Robot*, e facente parte della Dynamic Production di Go Nagai) e Kazuhiko Shimamoto (poco noto in occidente, ma particolarmente apprezzato in Giappone per il suo segno anni Settanta e per aver realizzato le migliori versioni a fumetti di *Ultraman* e *Kamen Raider*): il primo realizza per la Tokuma Shoten un piacevolissimo **Street Fighter II**, basato - oltre che sui combattimenti - su tutti i retroscena che "avremmo sempre voluto sapere e non abbiamo mai potuto chiedere a nessuno" che legano i personaggi del videogioco; Ishikawa, pubblicato dalla Kodansha, inventa di sana pianta una nuova storia per Terry Bogard, il biondo protagonista di **Fatal Fury**, e per una manciata di comprimari, calandoli poco alla volta in un'atmosfera da incubo che si distacca sempre più dalle ambientazioni del videogioco per avvicinarsi a un'inquietante miscela di *Hokuto no Ken* e *Devilman*; sempre per la Kodansha, invece, Shimamoto tratta in maniera del tutto spiritosa - ma non umoristica - i valorosi guerrieri di **Samurai Showdown**, con un disegno che riporta alla mente i cartoni animati di robot e mostri spaziali di qualche anno fa. Si affollano poi le vignette umoristiche e le strisce - in stile *Charlie Brown* o *Mafalda*, per intenderci - dedicate ai beniamini dei giocatori, e in qualche rara occasione i protagonisti di videogame diversi hanno la possibilità di incontrarsi e scontrarsi.

Seguendo l'esempio del fumetto, anche l'animazione ha iniziato ad attingere a piene mani dal mondo dei videogiochi, e così il 'fratellastro' è entrato a far parte della famiglia, e la tendenza sembra tutt'altro che in fase di calo: uno dei primi videogiochi della nuova era a entrare in TV (e successivamente in due videocassette) come cartone animato è stato proprio **Fatal Fury**, con **Battle Fighters Garoo Densetsu** prodotto in collaborazione dalla Fuji TV, che prendono in esame prevalentemente le vicende di Terry e Andy Bogard, con la partecipazione di Jo Higashi. Ultimamente è uscito anche un vero e proprio film d'animazione i cui personaggi sono caratterizzati da una grafica spigolosa ed esasperata, e fra i protagonisti spiccano anche la sexy Mai Shiranui - dalle vesti sempre più ridotte e dagli attributi sempre più in vista - il coreano Kim Kap Hwan e il cinese Cheng Sin Zan: si tratta di **Garoo Densetsu - The Motion Picture**, ancora una volta prodotto dalla Fuji TV. Grande attesa c'è stata anche per il film d'animazione **Street Fighter II - The Movie**, piuttosto ben realizzato e con i personaggi assolutamente identici a quelli del videogioco. Gli interrogativi si pongono invece sul film dal vivo dedicato a **Street Fighter II**, in cui sembra che gli effetti speciali si sprecheranno e che il ruolo dell'aviatore americano Guile sarà interpretato da Jean Claude Van Damme.

Ma questi sono gli ultimissimi casi. Già diversi anni or sono, le televisioni statunitensi trasmisero con un discreto successo i cartoni animati di **Pacman**, ottenuti antropomorfizzando la celebre pallina gialla mangiapunti e i suoi comprimari; **Mario** - nato in **Donkey Kong** e poi

Mai Shiranui e Terry Bogard in Garoo Densetsu - TMP © SNK/Fuji TV

divenuto protagonista di un'infinita serie di videogiochi e fumetti - è stato trasposto in animazione sia da una ditta americana che da una giapponese, e - come molti ricorderanno - ha goduto addirittura di una versione cinematografica della Hollywood Pictures, **Super Mario Bros**, interpretato dal roger-rabbitiano Bob Hoskins.

CARTONI NEI GIOCHI

Il piccolo ma intenso boom dei videogiochi al laser scoppiato negli anni Ottanta ha fatto sì che alcuni cartoni animati venissero creati appositamente per questo mercato. L'ex-disneyano Don Bluth sconvolse per alcuni mesi le sale giochi con il fantasy **Dragon's Lair** e il fantascientifico **Space Ace**, due veri e propri cartoni animati nei quali il giocatore poteva decidere lo svolgimento dei fatti (con qualche ovvia limitazione) proprio mediante joystick e pulsanti; l'effetto prodotto fu incredibile, e la gente si ammassava attorno a questi giochi anche solo per gustarsi il cartone animato, senza giocare, tanto che i gestori dei centri-divertimento furono costretti a posizionare uno schermo extra in alto, in modo da permettere alle decine di persone presenti di seguire senza disturbo le vicende dell'intrepido cavaliere Dirk e dell'avventuriero spaziale Dexter. Successivamente vennero 'rapinati' film d'animazione giapponesi per la creazione di questi laser-game, e spesso in maniera del tutto pirata; il caso più clamoroso fu quello di **Cliff Hanger**, un videogioco al laser che faceva uso di tutte le scene d'azione di *Lupin III - Il Castello di Cagliostro* di Hayao Miyazaki, seguito a ruota da **Bega's Battle** che aveva saccheggiato a piene mani dal colossal *Genma Taisen*, caratterizzato nientemeno che da Katsuhiro Otomo e tratto da un manga di Shotaro Ishimori. Anche il western **Bad Lands** ha fatto uso di un cartone animato giapponese - c'è chi ipotizza fosse *Sam il ragazzo del west*, ma la sua breve apparizione ha permesso a pochi di convalidare questa ipotesi - mentre un gioco di astronavi 'in cabina' ha utilizzato le sequenze di combattimento del vecchio telefilm **Guerre fra galassie** (*Uchu kara no message*, della Toei). Ma quello dei laser game è un capitolo che durò ben poco, e Don Bluth se ne accorse ben presto quando lanciò **Dragon's Lair II - The Time Warp**, che non fu un vero e proprio fiasco... ma quasi.

Il futuro del videogame è ora affidato alla virtualità, e i primi **Virtua Fighter** e **Virtua Racer** - il primo è un beat'em up con personaggi e sfondi visibili da qualsiasi angolazione, il secondo un simulatore di corse in Formula 1 - sembrano promettere bene, e forse riusciranno proprio grazie alle loro peculiarità a unire ancora di più cartoni animati, cinema, fumetti e videogiochi.

Street Fighter II - The Movie e Street Fighter II © Capcom

In alto, da **Street Fighter II - The Movie**, il gigantesco tailandese **Sagat** sovrasta il povero **Ryu**. Sotto all'immagine dell'animazione, ancora due ritratti dei personaggi del videogioco: il 'graffiante' spagnolo **Balrog** e il misterioso e potentissimo **Vega**. Questi due, assieme al pugile americano di colore **Bison** e a **Sagat**, apparvero fin dalla prima edizione del videogioco, ma solo come nemici, e quindi non utilizzabili dal giocatore. Una curiosità: nella versione importata dagli USA, i nomi di tre di questi personaggi sono stati scambiati fra di loro, per evitare che **Bison** ricordasse troppo il pugile Tyson, ormai divenuto negli USA una figura negativa! E così, **Bison** è diventato **Balrog**, **Balrog** è diventato **Vega**, e **Vega** è diventato **Bison**! Mah! © Capcom

La caratterizzazione dei personaggi di ***Battle Fighters Garoo Densetsu*** *era un po' meno spigolosa di quella della nuova versione © SNK/Fuji TV*

XENON • BANGA • HUNTER

ASH GUINE • HANSEN SHUKAI

MASAOMI KANZAKI

STREET FIGHTER II • KAZE

di **Massimiliano De Giovanni**

Se nella seconda metà degli anni Ottanta era considerato l'allievo modello della 'new wave giapponese', oggi Masaomi Kanzaki può entrare a pieno diritto nella rosa dei più amati autori di manga. Sono passati dieci anni dagli esordi sul quindicinale "Boy's Big Comics" (oggi "Young Sunday"), ma la sua grinta è sempre la stessa e lo stile graffiante che lo caratterizzava ha acquistato un nuovo vigore. Nato nel 1964, non ama parlare molto di sé, e come tutti i grandi artisti preferisce affidare ai suoi manga i cerimoniali di presentazione. Una carriera davvero folgorante, la sua, che ripercorriamo in queste pagine attraverso i suoi lavori più importanti. Dopo alcune short stories di fantascienza metropolitana, Kanzaki ha raggiunto il successo grazie a una serie conosciuta anche in Italia, che è servita come 'apripista' per il ritorno dei manga nel nostro paese. In molti ricorderanno le gesta dello studente ribelle Asuka Kano, trasformato in un terribile ordigno da guerra dalla Akai Umi, che hanno segnato l'intera saga di **Xenon**. Un folle progetto sfuggito al controllo di un'organizzazione criminale, un ragazzo che riacquista pian piano la memoria, l'ambiente studentesco caratterizzato dai violenti scontri tra bande rivali e non ultimo la forte contrapposizione uomo/macchina, temi questi che torneranno puntuali in molte altre opere di Kanzaki, a cominciare dalla successiva. Scritto e ambientato nel 1988, **Tensei Densetsu Banga** segue lo schema narrativo di **Xenon**, presentando prima l'ambientazione e il contesto generale, e solo in un secondo tempo i vari protagonisti. Alla tecnologia si sostituisce ora la storia popolare e la leggenda, grazie alla preziosa sceneggiatura di Sho Aikawa: tre esseri demoniaci piombano nel nostro presente per recuperare l'armatura del guerriero medievale Banga, e il destino vuole che lo studente Yu Tomonji venga coinvolto nel ritrovamento. Un misterioso richiamo mentale lo aveva infatti spinto verso un tempio abbandonato, custode delle gloriose spoglie, nell'istante in cui i tre loschi figuri si apprestavano a fare irruzione. Lo scontro è imminente, ma nella mente del ragazzo scatta un meccanismo che lo riporta con la memoria a un tempo dimenticato, mentre l'armatura piano piano lo veste completamente. Attraverso un lungo flashback scopriamo le origini della possente corazza, forgiata da un monaco buddista in un paesino di montagna, e intuiamo quale sarà la missione di Yu: sconfiggere un'orda di esseri infernali che fanno il verso ai demoni Oni. Città semidistrutte, mostruose creature dai poteri soprannaturali, gruppi di resistenza urbana e un pianeta Terra sempre più devastato continuano a costituire il plot ideale di Kanzaki anche negli anni a venire. Gur, re dei demoni, grazie al suo potere malefico ha trasformato il pacifico paese di Eritolia in un luogo infernale, e una sorte altrettanto crudele sta per capitare al nostro pianeta. Con questa sconcertante premessa ha inizio **Ash Guine**, volume autoconclusivo contemporaneo a **Banga**, che vede Shinjuku, quartiere di Tokyo, trasformarsi nel regno di Gur: solo il leggendario Ash, discendente da un'antica famiglia di ninja, può riportare le cose alla normalità. Il malvagio avversario, però, può essere vinto solo grazie a una parti-

HANSEN SHUKAI © Kanzaki/Shogakukan

ASH GUINE © Kanzaki/Shogakukan

HUNTER © Kanzaki/Hakusensha *BANGA* © Kanzaki/Aikawa/Hakusensha *KAZE* © Kanzaki/Tokuma Shoten

colare spada, nella cui impugnatura è conservata la sfera di cristallo contenente il desiderio di pace della principessa di Eritolia e lo spirito di Ash. Saranno tre ragazzi a risvegliare il gigantesco guerriero e a trovare per lui la spada, mentre lo stadio della città si trasforma in un vero e proprio campo di battaglia. Lo scontro finale sarà apocalittico e pieno di scioccanti rivelazioni: Eritolia è in realtà la Terra del dopo olocausto e Gur ha viaggiato nel tempo per evitare che gli esseri umani si uccidano in una guerra nucleare. Prima del grande salto qualitativo, che avverrà dai primi anni Novanta, Kanzaki presta il suo segno a Kazuo Koike (già sceneggiatore di *Crying Freeman* e *Lone Wolf and Cub*) per **Hansen Shukai**, un fumetto d'azione incentrato sulla vita dell'ultimo discendente di un'antica famiglia di ninja. L'ultima serie di formazione, raccolta in volume nel 1989, è anche la meno fantastica di Kanzaki e ha molti punti di contatto con la criminalità del nostro secolo. Per questa ragione, in **Hunter** viene dato un maggiore risalto al profilo psicologico del protagonista, orfano in seguito a un attentato che ha provocato la morte dei genitori e della sorellina: come nella migliore tradizione poliziesca, di notte il giovane abbandona i panni del ragazzo modello per trasformarsi in un giustiziere delle strade, armato di pistola e... katana! Deciso a cimentarsi un una serie di più ampio respiro, Kanzaki dà il meglio di sé in **Kaze**, un manga a dir poco spettacolare che trascina il lettore in un'insolita atmosfera fantasy. Ancora una volta un ragazzo come tanti si ritrova suo malgrado a scendere in campo nella lotta contro il male: questa volta il suo nome è Kyoshiro, è un bravo lottatore di kick boxe e grazie alla furia distruttiva che lo contraddistingue, il suo pubblico lo conosce soprattutto come Kaze (vento). La storia, tutt'ora in corso di pubblicazione, ha inizio nel preciso istante in cui il protagonista si imbatte in un uomo dotato di particolari poteri extrasensoriali e si ritrova catapultato in un mondo oltre ogni tempo, dove vige la legge del più forte. In bilico tra il Giappone feudale e un anacronistico futuro, per Kyoshiro inizia così una nuova vita affinando le sue abilità di combattimento e imparando potenti rituali magici: in lui sono riposte le speranze dei più deboli e il male è sempre in agguato. Mentre la serializzazione di **Kaze** procede a ritmo serrato, Masaomi Kanzaki riceve una proposta tanto allettante quanto inaspettata: trasporre in fumetto un videogioco celebre in tutto il mondo, **Street Fighter II!** Le gesta di Ryu, Chun-Li e di tutti gli altri protagonisti trovano nel segno dell'autore giapponese una nuova e riuscitissima caratterizzazione, fedele comunque all'originale della Capcom. Un impegno non facile, visti i precedenti americani: un analoga operazione condotta dalla statunitense Malibu Comics, infatti, a causa della scarsa qualità di testi e disegni aveva convinto la ditta di videogame a ritirare i diritti, bloccando la serializzazione. Questo incidente non avviene assolutamente in Giappone, dove il manga riscuote un successo grandioso. Un nuovo centro per un autore particolarmente eclettico nella scelta dei suoi hobby: per equilibrare la sedentarietà di un lavoro come quello del 'fumettista', Kanzaki fa parte di un gruppo rock e adora prendere parte a giochi di sopravvivenza. Esperienze che gli torneranno certamente utili nella scelta di nuovi soggetti!

Kaze © Kanzaki/Tokuma Shoten

GETTER ROBOT • MIROKU — FATAL FURY — SKULL KILLER JACKY O

KEN ISHIKAWA

GETTER ROBOT GO

di **Massimiliano De Giovanni**

SKULL KILLER JACKY O © Ishikawa/Tokuma Shoten

Fino a qualche anno fa, la vita artistica di Ken Ishikawa trascorreva tranquilla all'ombra del maestro Go Nagai. Una carriera costellata da molti successi, firmati dal giovane e bravo autore per la Dynamic Production. Fanno parte dello studio di Nagai diversi disegnatori, alcuni dei quali coprono il ruolo semplici assistenti, mentre altri possono reputarsi a ragione esperti professionisti. Due di loro, infatti, hanno avuto il grande privilegio di cimentarsi con le serie culto dell'universo robotico giapponese, anche se con risultati e modalità molto differenti. Se a Gosaku Ota è spettato il compito di disegnare una trilogia di *Mazinga* (*Mazinger Z, Great Mazinger* e *UFO Robot Grendizer*) adattandola a quella del cartone animato, Ken Ishikawa ha avuto addirittura l'onore di lavorare all'unica e originale saga di **Getter Robot** (**Getter Robot**, **Getter Robot G** e **Getter Robot Go**) su sceneggiatura di Nagai. I risultati delle due operazioni hanno avuto esiti molto diversi: nel primo caso, seppure in linea con l'esigenza di coinvolgere un target più giovane, il manga non si è rivelato certo all'altezza della versione originale, essendo certamente meno digeribile per un pubblico adulto e smaliziato. Discorso ben diverso per Ken Ishikawa, il cui segno, pur mantenendo una grafica decisamente nagaiana, è meno crudo e caricaturale di quello del maestro e soprattutto è arricchito da una grande varietà di particolari, soprattutto negli sfondi. E' forse per questa ragione che Ishikawa ha spesso lavorato come outsider per altre case editrici, raccogliendo tante gratificazioni personali anche al di fuori della Dynamic Production. Tra le varie opere che lo vedono come autore completo, due sono particolarmente interessanti: la prima risale alla fine degli anni Ottanta, mentre la seconda nasce nel settembre del 1990.

In **Kyomusenshi Miroku** viviamo un ipotetico medioevo giapponese popolato di ninja e samurai, le cui tecniche di combattimento attingono a piene mani dalla tradizione alchemica orientale. Miroku è un giovane spavaldo che ama sperimentare (tenterà persino di volare grazie a un sofisticato aliante) e che non rinuncia alla lotta neppure se gli avversari si rivelano demoni o spettri. Un fumetto dalle tinte piuttosto macabre, quindi, e non solo per i corpi straziati in combattimento, ma anche e soprattutto per le situazioni al limite del grottesco in cui si imbattono i vari personaggi. In più occasioni Ken Ishikawa lascia intravedere la possibilità che non sia tutto come sembra e che dietro le apparenze possano rivelarsi verità sconcertanti, e a poco a poco veniamo trascinati in un viaggio quasi allegorico tra la fantascienza e la mitologia popolare: meccanismi avvenieristici ci proiettano in un'epoca ben lontana dall'antico Giappone, e le tecnologie impiegate per gli scontri tra il bene e il male si fanno sempre più ardite. Se Ken Ishikawa voleva creare qualcosa di veramente esplosivo, è riuscito certo nell'intento.

Skull Killer Jacky O inizia quasi come una spy-story, ma si rivela presto come la solita serie di robot in

GETTER ROBOT GO © Ishikawa/Dynamic Production/Tokuma Shoten

perfetto stile Nagai: Rei Iona XVIII, sovrano dell'impero di Mu, guida i suoi uomini contro il genere umano servendosi di terribili mostri robotici, ma il fortissimo Shun difenderà la pace sulla Terra insieme al possente Jacky O. La serie si chiude con il secondo volume, lasciando in sospeso molti punti.

L'anno successivo, complice il clima di grande nostalgia che ha coinvolto il Giappone, si decide di recuperare un mito dal passato, per riproporlo assolutamente rimodernato alle nuove generazioni. Per **Getter Robot Go** non ci si limita a un semplice remake, né a una sterile operazione di restyling, ma l'intera Dynamic Production è coinvolta per la nascita di una serie robotica anni Novanta. Come ai vecchi tempi, Go Nagai (ai testi) e Ken Ishikawa (ai disegni) uniscono le forze e trovano un successo costante e duraturo: la serie si è da poco conclusa in Giappone ed è stata una delle pochissime produzioni a fumetti degli ultimi anni a parlare di robot (genere narrativo in forte ribasso che coinvolge oggi il solo mercato dell'animazione).

KYOMUSENSHI MIROKU © Ishikawa/Tokuma Shoten

Difficilmente un vecchio nostalgico potrebbe entrare subito nel vivo della storia, in quanto i personaggi e le ambientazioni non sono sempre quelli che ricordiamo. L'unica nostra vecchia conoscenza è Hayato Jin, ex pilota del Getter 2 e ora progettista del nuovo robot componibile. La minaccia arriva questa volta per mano dello scienziato pazzo Landow, e saranno ancora una volta tre ragazzi a prendere le difese del nostro pianeta: il superbo Go Ichimonji, la mascolina Sho Tachibana e il robusto Gai Daido. La guerra si fa spietata e altre nazioni si alleano ai nostri (tra cui l'America con la mega astronave Texas) utilizzando robot dalle forme più strane. Il professor Landow non si ferma davanti a nulla e schiera tra le sue fila il fratello di Sho, che muore in battaglia. La ragazza lascia così la squadra e Hayato affida la guida del Getter Robot Sho alla giovane Kei Minamikaze. A questo punto della storia l'intreccio con la prima serie si fa molto più evidente: Hayato torna nella vecchia base del professor Saotome e trova un vecchio modello sperimentale del robot, stranamente in perfette condizioni. Nel frattempo, un'antica minaccia si appresta ad abbattersi nuovamente sul nostro pianeta: l'Impero dei Dinosauri (sconfitto anni addietro da Ryo, Hayato e Musashi) si è riorganizzato sotto la guida della monarca Jatego e intende eliminare definitivamente il genere umano. Vista la difficile situazione (terrestri vs. professor Landow vs. Impero dei Dinosauri), torna all'attacco anche Ryo per un finale catastrofico almeno quanto l'intera serie.

GETTER ROBOT GO © Ishikawa/Dynamic Production/Tokuma Shoten

Recentemente Ken Ishikawa ha lavorato alla trasposizione a fumetti di **Garoo Densetsu** (ovvero **Fatal Fury**) che lo vede autore completo, seppur sotto la guida della Dynamic Production di Go Nagai. Particolarmente incline a trasporre in manga i videogiochi di maggior successo (oltre a **Fatal Fury** ricordiamo *Samurai Showdown* e le strip di *Street Fighter II*), la casa editrice Kodansha - che pubblica parallelamente anche un secondo serial dedicato alle avventure di Terry Bogart - ha commissionato a Ken Ishikawa una nuova miniserie dal taglio più adulto, di cui è uscito il secondo e ultimo volume in luglio. Il *beat'em-up* a fumetti è un concentrato di azione davvero distruttivo, ma soprattutto è una serie che appassionerà anche chi non è mai entrato in una sala giochi. Un maestro del fumetto giapponese e un picchiaduro popolarissimo in tutto il mondo trovano oggi spazio anche in Italia su questa rivista: un appuntamento importante a cui ci sentiamo davvero orgogliosi di partecipare.

★ MONDO STAR COMICS ★

Ci siamo! Era la notizia più attesa degli ultimi mesi, e siamo finalmente in grado di annunciarla a tutti gli appassionati di manga che si sintonizzano ogni mese sulle frequenze della Star Comics. Nessuna esitazione sulla scelta del soggetto, una grande gioia nel pubblicare in Italia una serie che ha emozionato milioni di telespettatori, la voglia di dimostrare al grande pubblico che le storie d'amore parlano indistintamente a ragazzi e ragazze. **Neverland** ospiterà sulle sue pagine uno dei più celebri e appassionanti *shojo manga*, commedie sentimentali dove l'amore ha sempre un ruolo da protagonista. Quando usciva "Candy Candy" per la Fabbri eravamo nella prima metà degli anni Ottanta, e autrici come Yumiko Igarashi e Chieko Hara dominavano la scena editoriale grazie al successo delle soap opera a cartoni animati in onda su tutti i circuiti televisivi. Abbiamo deciso oggi di continuare il discorso interrotto dalla Fabbri, ma soprattutto di pubblicare gli *shojo* come originariamente sono stati concepiti: in bianco e nero, senza alcuna censura nei testi e dei disegni, e con un apparato critico degno di loro! Il fumetto a cui eravamo tutti più legati (e di cui non si è mai letto l'incredibile finale in Italia) porta proprio la firma di Yumiko "Candy Candy" Igarashi e si intitola... **Georgie!** Viaggeremo dall'assolata Australia alla nebbiosa Inghilterra in compagnia della bionda ragazzina, dei fratelli Abel e Arthur, del biondo Lowell e di tutti i comprimari della serie, la cui versione a fumetti risponderà finalmente a tutti i quesiti lasciati in sospeso nel cartone animato. Dopo il successo senza precedenti di **Video Girl Ai**, la formula non poteva certo cambiare: in un mercato affollato dalle serie di combattimento e azione, **Neverland** si pone come ultimo baluardo per la difesa dei sentimenti. Un progetto a cui teniamo in maniera davvero particolare, che vi invitiamo a sostenere sin dai primi numeri. D'altronde... di noi vi potete fidare! **Kappa boys**

La nuova protagonista di Neverland: Georgie © Igarashi/Izawa/Shokakukan

COSA BOLLE IN PENTOLA?

Il Salone del Fumetto di Lucca e la romana Expo Cartoon ci vedranno ancora una volta in prima linea con straordinarie novità, soprattutto per quanto riguarda il meraviglioso mondo dei manga. Se il terzo volume di ***Gon*** *ha inaugurato gli speciali autunnali della Star, è tra ottobre e novembre che vi stupiremo con i titoli più importanti. Mentre in Italia non si è ancora spento l'entusiasmo per* ***Akira****, conosceremo meglio Katsuhiro Otomo grazie a una preziosa antologia di racconti, che raccoglie davvero il meglio della sua produzione. Storie come* ***Memories*** *(dove i membri di una pattuglia spaziale si scontrano con i sistemi di difesa di una nave alla deriva nello spazio),* ***Fire Ball*** *(appassionante lotta tra un uomo e un mega computer) e* ***Farewell to weapons*** *(ambientato durante la Quarta Guerra Mondiale) sapranno certamente elettrizzare tutti gli appassionati di fantascienza. Un unico ricchissimo volume di 256 pagine (!), arricchito da alcuni episodi a colori (!!), al prezzo popolare di 8.000 lire!!!*

A novembre sarà anche la volta di un altro manga a dir poco straordinario: è ***Takeru****, capolavoro di uno sbalorditivo Buichi "Cobra" Terasawa! Per capacitarvi della bellezza grafica di questa serie (realizzata dall'autore interamente a colori!) potete dare un'occhiata all'illustrazione sottostante! La storia è in bilico tra il fantasy e la fantascienza: un'avventura classica con eroici guerrieri e mostri, calata però in un contesto futuristico. Per chi ama i supereroi, i cyborg, i poteri soprannaturali, il sesso e la violenza, quindi, l'appuntamento è con* ***Takeru!*** *© Buichi Terasawa*

NOVITÀ • OTTOBRE • NOVITÀ • OTTOBRE • NOVITÀ • OTTOBRE • NOVITÀ •

KAPPA MAGAZINE 28
Amate le strip americane? Monkey "Lupin III" Punch vi presenta quelle giapponesi nel travolgente **Issbuku Ippon!** Continua **Fatal Fury**: quando Terry, Mai, Jo e Big Bear uniscono le forze non c'è scampo per nessuno! In **Oh mia Dea!** arriva finalmente Skuld, mentre salutiamo per sempre **Compiler**, il cui epilogo è in **Kappa** 28 e 1/2! Un numero da cardiopalma!

Sopravvivrà il mondo alla furia di Compiler? © Asamiya/Kodansha

KAPPA MAGAZINE 28 e 1/2
La conclusione del divertentissimo manga di Kya Asamiya in un imperdibile volume! Quale assurda sorte toccherà a **Compiler**, Assembler e ai fratelli Igarashi? Per la prima volta, uno speciale manga in due versioni: preferite la cover da edicola o da libreria?

STARLIGHT 25
Kyosuke prende finalmente una decisione in questo ultimo, indimenticabile numero di **Orange Road**. Chi sarà la fortunata?

NEVERLAND 19
Fase centrale della trilogia di **Video Girl Len!** Dopo la terribile delusione, Hiromu incontra Toshiki e con lui si imbatte nel Neo Gokuraku, dove troviamo un vecchietto di nostra conoscenza.

ACTION 13
Joseph e Caesar sono un duo formidabile e con Lisa Lisa formano un team insuperabile. Riusciranno però a sconfiggere il crudele Kars? Ancora azione ne **Le bizzarre avventure di JoJo!**

TECHNO 6
Un numero di **Guyver** proprio speciale, con una bella dose di pagine in più... compresa nel prezzo! Sho e Masaki travestiti da soldati zoanoidi liberano... il padre del protagonista?

MITICO 5
Zenigata è davvero ingenuo: come può credere che un paio di manette possano fermare **Lupin III**? Senza l'aiuto del furbo Alf Resko il buon ispettore si perde davvero in un bicchier d'acqua!

YOUNG 5
Pai apre le porte del tempio, Yakumo versa il suo sangue nell'incensiere e un nuovo mondo appare davanti a loro. Ora li aspetta la furia di Benares! Un mistero in più in **3x3 Occhi!**

STORIE DI KAPPA - TAKERU 1
Il primo fumetto giapponese interamente a colori esce in Italia sotto il marchio Star Comics! Il guerriero **Takeru** è alle prese con cyborg assassini, sacerdoti infernali e poteri arcani.

STARMAGAZINE 49
Grazie all'enorme successo ottenuto, la rivista torna alle classiche 128 pagine! Fumetti, articoli e l'esordio dell'ultraeroe **Wrath!**

IMAGE 12
Jim Lee e l'Homage Studios vi regalano le avventure di **Wildcats**, **Stormwatch** e **Brigade**. Non si era mai visto tanta azione!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 7
Oltre a **Spawn** e **Savage Dragon** entrano in scena due nuovi eroi Image: **Mighty Man** e **Vanguard!** Che cocktail esplosivo!

ULTRAVERSE - PRIME 7
Prime salva **Mantra** dal malvagio Doc, per poi combattere con lui/lei una infernale creatura che infesta le fogne di New York.

X 4
Bentornati nel meraviglioso Comics' Greatest World, dove vi attendono le gesta dei supereroi **X**, **Vortex** e **Barb Wire!**

BRAVURA 2
Breed, **Star Slammers** e **Dread Star** sono gli apripista della linea Bravura in Italia! Gli autori? Gli inimitabili Walt Simonson, Jim Starlin e Peter David! Comics da veri intenditori!

LAZARUS LEDD 16
Larry è alla ricerca di un vecchio giapponese braccato dalla yakuza, mentre un robot impazzito semina la morte nelle strade di New York! Questo e altro nell'episodio **La spada e l'onore**.

La Rubrika del KAPPA

E rieccoci qua! Fine delle vacanze, fine delle nuotate, fine delle belle sgàrzole che passeggiano sul bagnasciuga, fine dei tramonti (o delle albe: dipende se siete tirrenici o adriatici) in riva al mare, fine delle serate all'aperto in mezzo a maree di gente, fine delle code al casello, fine del caldo massacrante, fine di mille spese inutili, fine delle scottature solari: ah, che bello, l'autunno! Ora sì che possiamo a riposarci veramente!

E per farlo, per esempio, potremmo schiaffare nel videoregistratore il quarto OAV di **JoJo**, uscito in agosto e pertanto nuovo di zecca: si tratta del primo episodio che compone una ideale trilogia all'interno della videoserie animata di Jotaro Kujo; qui vedremo infatti il ritorno di un personaggio che tutti credevano disperso nei meandri del tempo... Chi? Eh, no! Se ve lo dico, poi, scoprite tutto in anticipo, e allora come farete quando arriverete a leggere quel punto della storia su **Action**?

Dedichiamo invece la nostra attenzione a un personaggio technobiologico ormai conosciuto dalla maggior parte di voi: si tratta di quel monocornuto corazzato di **Guyver**; se avete partecipato alla **Kappa Konvention** di aprile scorso, ricorderete sicuramente il buffissimo **Mutronics - The Guyver**, la coproduzione nippo-americana interpretata Jack Armstrong, Vivian Wu (*L'ultimo imperatore*), David Gale (*Re-animator*) e Mark Hamill (il Luke Skywalker della trilogia di *Guerre Stellari*)... Se invece non ve lo ricordate (strano!) oppure non c'eravate (ancora più strano!), andate a recuperare il primo numero di **Kappa Magazine** uscito nell'ormai lontano luglio del 1992, e leggetevi il guyveroso articolo in proposito. Fatto? Bene, sembra proprio che l'esperimento non resterà l'unico, e che il nostro amico tornerà a sparare i suoi bio-raggi e ad affettare zoanoidi con le sue ultralame in **Dark Hero**, sempre grazie ai fantasmagorici effetti speciali di Screaming "Mad" George, il capelluto creatore di tutte le mostruosità apparse in *Beetlejuice*, *Society*, *Nightmare 4*, *Predator 2* e *Gremlins 2*... Mica cavoli! Comunque, sempre a proposito del nostro biocorazzato eroe, mi preme annunciarvi che da qualche mese - nell'edizione originale nipponica - **Guyver** si è trasformato in una alquanto bizzarra e singolare versione del buon vecchio *Gordian*. Il povero Sho Fukamachi, infatti, dopo esser stato inghiottito da una nuova Unità G grossa come un ippopotamo tartarugato, ne esce super-corazzato: lui si trova all'interno del solito **Guyver**, il quale - a sua volta - si trova all'interno del Guyver Gigantic, una bio armatura alta 2,72 metri e pesante 393 chili... Alla faccia dell'armatura! C'è da chiedersi come quello sfigato cronico di Sho riesca anche solo a muovere un passo, all'interno di quella roba!

Guyver © Takaya Yoshiki/Tokuma Shoten

*Qui sopra potete gustarvi il bel capoccione del **Guyver Gigantic**, mentre lassù c'è l'immagine di copertina dell'ultimo **JoJo** uscito in Giappone: vi invito a notare le simpatiche creature che lo circondano... Cosa saranno?*

JoJo no Kimiyona Boken © Araki/Shueisha

Visto che sto sproloquiando a vanvera di 'nuove versioni' vediamo di fare un bell'aggiornamento a proposito di **G Gundam**, serie molto simpatica, ma che con i vecchi Gundam non ha più nulla a che fare: se fosse stata intitolata in un altro modo, probabilmente non avrebbe urtato i nervi di tutti i fan del vecchio mobile suit... Be', tappiamoci le orecchie e facciamo finta di niente, e andiamo a vedere gli sviluppi di quella che è comunque una serie goduriosa. Dopo il Gundam giapponese, quello cinese, quello italiano, quello russo, quello americano e quello francese, abbiamo, nell'ordine: Aracno Gundam di Neo Cuba, con tanto di berretto alla Fidel Castro; Tequila Gundam, dal Neo Mexico, che indossa un pratico (?) sombrero meccanico ed è ricoperto di punte acuminate; Lumber Gundam, dal Neo Canada, dotato - neanche a dirlo - di comode asce estraibili dagli avambracci, forse utili ad abbattere gli alberi. Non vi bastano ancora? Meglio così, perché non ho finito: John Bull Gundam da Neo England, addobbato come una delle guardie inglesi della regina (vedi: *God save the*...), il cui nome è ispirato allo 'Zio Sam' inglese; poi c'è il longicornuto Minaret Gundam direttamente dalla Neo Turchia; dal Neo Egitto ne arrivano ben due, ovvero il Pharao Gundam 13° e il Pharao Gundam 4° (ma quest'ultimo si trasforma subito nel 'mummioso' Devil Gundam a causa di un virus demoniaco); è apparso poi un non meglio identificato 'Gundam misterioso', probabilmente arrivato dall'Asia, di cui saprò dirvi qualcosa di più prossimamente.

Per consolarvi, vi posso dire qualcosa di più sul film dal vivo di **Ken Il Guerriero**, sempre senza sbilanciarmi troppo, anche perché - come vi ho già anticipato il mese scorso - presto leggerete un corposissimo servizio su questo evento cinematografico; se seguite i film d'azione, oppure se avete avuto la (s)fortuna di vedere il film dal vivo di *City Hunter* interpretato da Jacky Chan, allora forse conoscete già la faccia dell'attore che si calerà nei panni del muscoloso guerriero dalle sette stelle: la parte di Kenshiro sarà assegnata a un attore occidentale - un inglese, per la precisione - il cui nome è Gary Daniels. Vedo molti punti interrogativi sulle vostre teste. Legittimo. Per cui, legittimatevi fino al mese prossimo: io ho finito anche per 'stavolta! Gudbài!

Il Kappa

GAME OVER

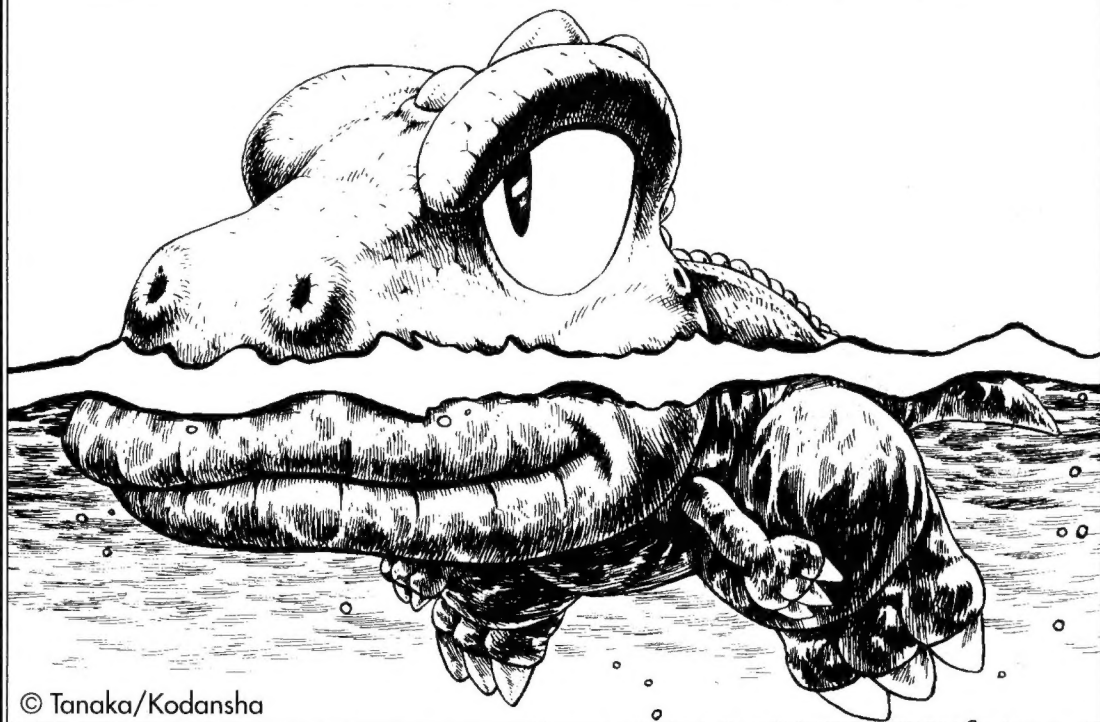
Ecco i nuovi guerrieri affiancati da una vecchia conoscenza: da sinistra, Cammy, Fei Long, T. Hawk e Dee Jay. In basso, invece, l'onnipresente Ryo.
© Capcom 1991, 1993, 1994

Come avrete potuto notare, questo numero di **Kappa** è dedicato al divertimento elettronico, sancito dall'entrata in scena del nuovo serial **Fatal Fury**, disegnato da un bravissimo Ken Ishikawa. Questa pagina è dedicata così a un altro *beat'em-up* che ha fatto (e continua a fare) la storia dei videogame. L'onore di essere presentato su queste pagine è dovuto all'uscita (qualche mese fa) della versione a fumetti di Masaomi "Xenon" Kanzaki e di un film di animazione per il grande schermo: se questo non vi bastasse, sappiate che, è appena uscita la nuova versione per le varie console casalinghe.

SUPER STREET FIGHTER II

La versione di cui vi parlo in questa pagina è per il Super Nintendo, ed è la più fedele a quella da sala giochi. In **Super Street Fighter II**, fanno la loro prima apparizione quattro nuovi personaggi, che vanno ad affiancare la già nutrita schiera di combattenti che passa così da dodici a sedici. Le nuove superstar sono la dolce (per modo di dire) inglesina Cammy, il maestro di kung-fu Fei Long, il giamaicano Dee Jay e l'indiano (nel senso di pellerossa) T. Hawk. Per il resto, il gioco è il solito 'picchia picchia' con il quale sfogarsi delle delusioni amorose o scolastiche, o con cui vendicarsi di un amico che finora vi ha battuto con altri giochi. La grafica e le animazioni sono le solite delle precedenti versioni, comunque sempre ben realizzate e di sicuro effetto, ma oltre ai nuovi personaggi ci sono anche i loro rispettivi scenari. Le musiche e gli effetti sono sempre di ottima qualità, anche se a me personalmente non piace il nuovo arrangiamento delle vecchie musiche. Un'altra novità è l'aggiunta di nuove possibilità di gioco, oltre ai soliti scontri contro il computer (*Super battle*) o contro un altro giocatore (*Versus battle*), si sono aggiunti il *Group battle* (diviso in *Match play* e *Elimination*), il *Tournament battle* e il *Time challenge*. Ma andiamo con ordine e analizziamoli uno a uno. Il *Group battle* si gioca contro un altro giocatore, e si possono scegliere due diversi modi di gioco: Nel *match play* si possono formare due squadre fino a otto contendenti (i quali possono essere scelti manualmente o dal computer); le due squadre così formate si battono al meglio di un round, e quella che ottiene il maggior numero di vittorie si aggiudica il titolo di campione. Il modo *Elimination* è simile al precedente, ma le squadre possono essere formate da un numero diverso di giocatori (per esempio, una squadra di quattro e una di tre contendenti): il giocatore che vince (sempre al meglio di un round) con un determinato personaggio, continuerà ad usare quel personaggio sino a che non verrà sconfitto (e quindi eliminato), o fino a quando avrà eliminato l'ultimo avversario, aggiudicando così la vittoria alla propria squadra. Il *Tournament battle* è un normalissimo torneo a eliminazione diretta fra otto giocatori (se non si scelgono tutti gli otto personaggi disponibili, il computer sceglierà e giocherà i rimanenti), nel quale potrete sfidare altrettanti amici per aggiudicarvi il titolo di campione. Gli incontri si vincono al meglio di un round e i contendenti si sfidano due a due fino a occupare le otto posizioni nella classifica finale: questo è sicuramente il modo più divertente per sfidare il maggior numero di amici e aggiudicarsi il titolo di campione di **Street Fighter**. Il *Time challenge*, infine, è un incontro cronometrato contro il computer, nel quale dovrete battere il vostro avversario nel minor tempo possibile. Rispetto alla precedente versione (**Street Fighter II Turbo**) questa è molto più lenta, ma esiste la possibilità di aumentare la velocità di tre punti, e farlo è molto facile: basta infatti premere la croce direzionale in avanti nella schermata del titolo e sotto la scritta *Game start* situata in basso, compariranno fino a tre stelline che indicano appunto l'incremento della velocità. Il gioco è sicuramente il migliore fra i picchiaduro a incontri, anche se questa ultima versione la reputo peggiore rispetto alle precedenti, soprattutto se confrontata con **Street Fighter II Turbo**, molto più veloce e giocabile. Eh sì, cara Capcom (la casa che lo produce), a volte non basta aggiungere qualche nuovo personaggio per vendere un prodotto: la prossima volta è meglio inventarsi qualcosa di veramente nuovo!

Andrea Pietroni

Ecco la deliziosa Cammy, mentre abbatte Guile con il suo Spiral Arrow, e a fianco la vedete soddisfatta della sua prestazione (soddisfatta del combattimento, cosa avevate pensato?). © Capcom 1991, 1993, 1994

GON
E' TORNATO!
© Tanaka/Kodansha
FINO A OGGI, IL NOSTRO MANGASAURO SI E'
SOLLAZZATO SULLE CALDE SPIAGGE
DELLA RIVIERA ROMAGNOLA!
MA ORA E' TORNATO!
PIU' FAMELICO CHE MAI!
E SE NON VOLETE FARLO ARRABBIARE
VI CONVIENE ASSECONDARLO.
A SETTEMBRE
IN TUTTE LE EDICOLE!
GON-3